NA CD: UEFA CHAMPIONS LEAGUE • THE MUMMY • MTV SPORTS • CHCETE SE STÁT MILIONÁŘEM? • WWF SMACKDOWN 2! A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 35

PlayStation



PRVNÍ HRA!

METAL GEAR SOLID 2

Konečně jsme si ho zahráli a nemůžeme popadnout dech... **Úplná zpráva uvnitř!**

PS ONE 2001 NEJLEPŠÍ HRY TOHOTO ROKU

BOJUJTE ZA SVÁ PRÁVA

Podvedli vás v obchodě? **Získejte své peníze zpět** s naším návodem pro nakupování her. **Poznejte svá práva!**

20 RECENZÍ

LMA MANAGER 2001
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
DANGER GIRL
AQUA GT
LEGEND OF DRAGOON
K-1 GRAND PRIX
102 DALMATIANS
SPEC OPS: RANGER ELITE
WDL: THUNDER TANKS
MS PAC-MAN
STREET FIGHTER EX3
RAYMAN REVOLUTION
MOTO GP
A DALŠÍ

ROZSÁHLÉ PREVIEW

VZPOURA ROBOTŮ C-12

Zabít! Zničit! Zneškodnit! Blíží se **úžasná nová střílečka** od SCEE!

Cena 230,- Kč Únor 2001

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643

THE SIMPSONS WRESTLING ■ NÁVODY NA DRIVER 2 A TONY HAWK'S 2 ■ 10 STRAN O PS2 ■ DARK CLOUD ■ BLACK & WHITE ■ ISS PRO EVOLUTION 2 ■ F1 2001 ■ FEAR EFFECT 2 ■

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)
tel.: 02/8387 1637

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643
fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Omega Publishing s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
19 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

úvodní slovo...



Občas si zajdu do obchodu s hrami a dobře se bavím. Bavím se nad nadšenými prodejci, kteří slibují, že mi na PlayStation seženou *Final Fantasy VI*, nutí mi *This Is Football 2* jako nejlepší fotbal všech dob a v souvislosti s poměrně složitým RPG *Vagrant Story* tvrdí, že „český manuál není potřeba, protože tahle hra je tak jednoduchá, že ji zvládlo i moje tříletý dítě". Jak se jich zbavit, jak si stát za svým a jak nepřijít o své peníze - to je téma článku Bojujte za svá práva, který najdete na straně 40. Věřím, že vám pomůže a že s jeho pomocí nakoupíte hezkých pár kvalitních her za slušnou cenu.

A nikam s těmi nákupy nespěchejte, bude z čeho vybírat. V tomto čísle jsme se vzhledem k povánočnímu skromnému počtu dokončených her věnovali převážně časům budoucím. Tituly jako *The Simpsons Wrestling, Black & White, Fear Effect: Retro Helix* a především *C-12* vypadají skvostně a opět potvrzují, že se ještě hezky dlouho budou majitelé PSone usmívat.

Vedle tradiční honby za exkluzivními informacemi a recenzováním her jsme se tentokrát věnovali i budoucnosti samotného časopisu. Na základně ankety jsme zjistili, jak si představujete ideální PlayStation Magazín, a i když je to několik set různých vizí, plánujeme pár změn. Už v tomto čísle naleznete zvýhodněnou nabídku předplatného, kde kromě plné hry zdarma pro každého můžou šťastlivci vyhrát některou z hodnotných cen, včetně mikrosystému v ceně přes 15 tisíc. Je na vás, zda nám uvěříte už nyní, nebo třeba až za tři měsíce - příští měsíc vstoupíme do čtvrtého roku naší existence, a jaký bude, záleží jen na nás, na vás a na naší kouzelné skříňce.

No a pak je tu ještě ta tajemná strana 11. O té ale až příště...

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

ČÍSLO 35
ÚNOR 2001



strana 040

Bojujte za svá práva

Nenechte s sebou zametat, náš průvodce právy zákazníka vám poradí...



strana 028

Vzpoura robotů

Exkluzivní procházka *C-12*, fantastickou novou střílečkou od SCEE.

BLUEPRINTY


18 THE SIMPSONS WRESTLING


22 BLACK & WHITE

ROSWELL CONSPIRACIES
STRANA 026

PREPLAYE


36 ISS PRO EVOLUTION 2


86 UNREAL TOURNAMENT

TÉMATA


40 BOJUJTE ZA SVÁ PRÁVA


28 VZPOURA ROBOTŮ

C-12
STRANA 028

PLAYTESTY

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.




48 DUKE NUKEM: LOTB


56 AQUA GT


95 STREET FIGHTER EX3


46 LEGEND OF DRAGOON


52 LMA MANAGER 2001

102 DALMATIANS
STRANA 61

RUBRIKY

Toto CD:

PRÁVĚ SE ROZTRHL PYTEL PLAYSTATIONOVÉ ZÁBAVY - VŠECHNY TYHLE MŇAMKY UŽ NA VÁS ČEKAJÍ V OBCHODECH.

MTV SPORTS PURE RIDE — Hratelné
Naše exkluzivní demo vám dovolí zařádit si na snowboardu s generací MTV. Dvě mise k dokončení a výběr z několika závodníků. Užijte si to!

THE MUMMY — Hratelné
3D akční adventura, která chce napodobit zvláštní humor své filmové předlohy a evidentně také svou herní předlohu, *Tomb Raider*. Mrkněte se, jak se jí to daří.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001 — Hratelné
Vyberte si jakýkoliv tým a máte osm týdnů, abyste jako trenéři ukázali, co ve vás je.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001 — Hratelné
Chcete vyhrát Ligu mistrů a s míčem to neumíte jako Rosický? Nevadí, zkuste to s joypadem.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? — Hratelné
Všichni bychom chtěli být milionáři. Tady si to zkuste nanečisto. Držíme palce!

SHEEP — Video
Jedna... dvě... tři... čtyři... pět... ovcí je tu fakt hodně! Dokážete jim pomoci?

WWF SMACKDOWN! 2 — Video
Úžasná mláticka, která navíc skvěle vypadá a báječně se hraje. No řekněte, může být něco fajnovějšího?

3-2-1 SMURF — Video
Tihle šmoulové už jsou momentálně pasé, ale pokud je pořád žerete, mrkněte na tuhle záležitost!

MOTO RACER WORLD TOUR — Video
Ze zabahněných okruhů na asfaltové tratě. Tenhle malý zázrak bručí jako harley.

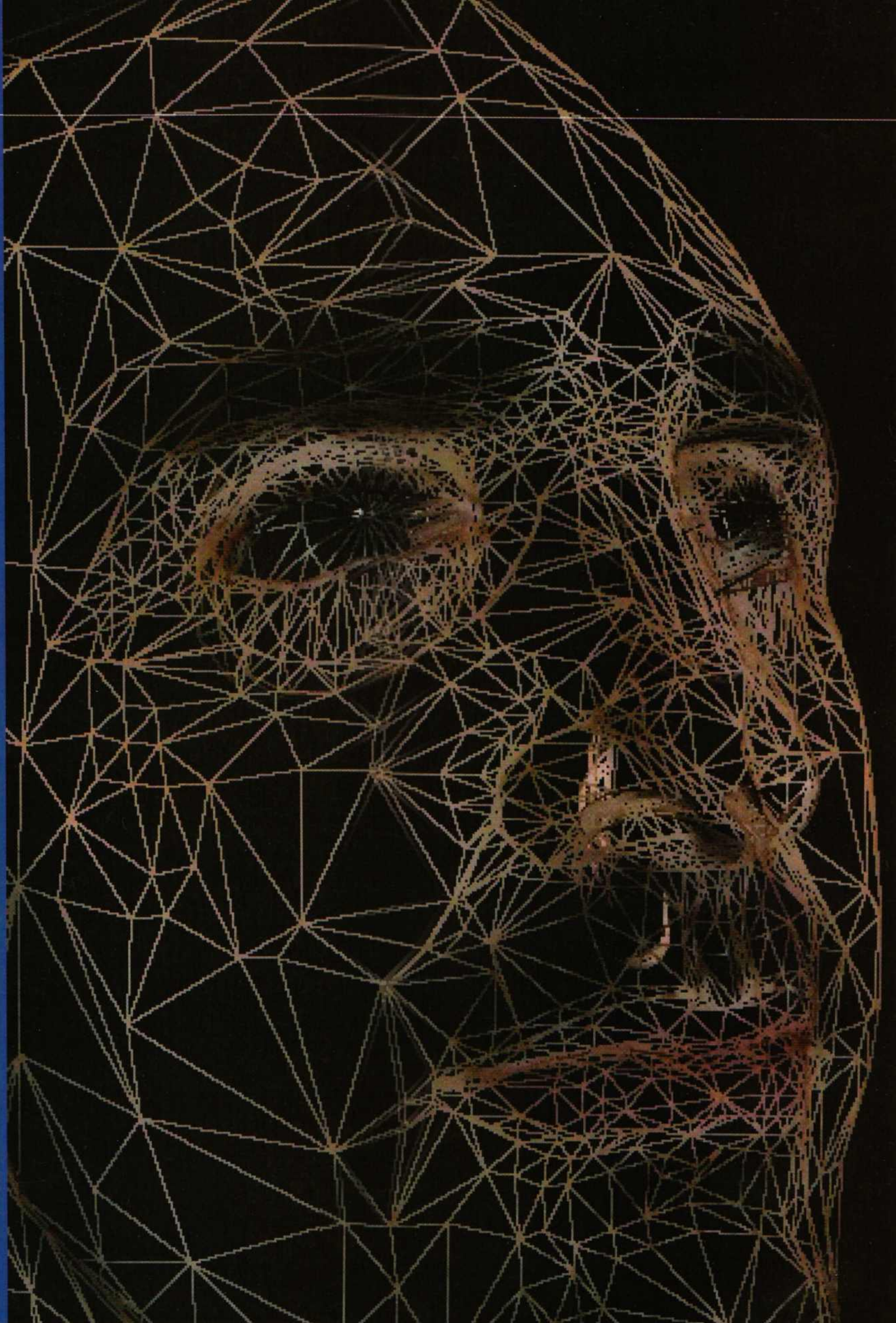
NALISTUJTE STRANU 80 TEĎ HNED!

HRY ZAKRÁTKO VSTOUPÍ DO NOVÉ INTERAKTIVNÍ ÉRY.

BUĎTE SAMI SEBOU

- Nasnímejte si obličej
- Vyfoťte své kamarády
- Stárnutí během hry
- Virtuální emoce

Nechejte si svůj obličej nasnímat od hitech firmy Digimask a pak se dívejte, jak v průběhu hry stárnete.



Ve hře *WWF Smackdown! 3* si díky technologii vyvinuté anglickou společností Digimask můžete vytvořit zápasníka, který bude mít vaši tvář. A nemusíte kvůli tomu vůbec lézt do nějaké speciální budky - stačí vzít své dvě fotky, jednu portrétovou, druhou z profilu a ty poslat na adresu Digimask. Ta na jejich základě udělá model vašeho obličeje, včetně očí, odstínu pleti i kosterní struktury, a ten vám pošle zpět e-mailem. Takto získaný portrét můžete následně použít v jakékoli hře, která podporuje daný software.

Je ale pravda, že tohle je teprve začátek. Společnosti jako např. Televirtual tvrdí, že za chvíli si vlastní tváře do her budeme moci vkládat sami, čemuž notně pomůžou i digitální kamery od Sony, kompatibilní s PS2. Pak vytvoření virtuálního portrétu rodiny, kamarádů (ale taky pochopitelně nepřátel) svede i dítě. A co dál? No, co třeba takhle příběhově postavené adventury, v nichž jako objekt milostného zájmu vystupuje vaše přítelkyně (anebo někoho jiného), vaši kámoši tvoří zvláštní zásahovou jednotku a - bomba! - jak se ukáže, vaše matka je oním utajeným zabijákem připravujícím atentát na prezidenta. Vždyť pécéčkáři už teď mají hry, které člověku lezou do pošty, a jména lidí, s nimiž si nejčastěji píšete, vkládají do her, tak proč ne i ksichty?

Dalším zajímavým nápadem je to, že by tvář během hry mohla procházet procesem změny. To už teď funguje v připravovaném RPG *Black & White* od společnosti Lionhead, nicméně je otázka, nakolik to bude působivé, když onou postavou budete vy. Jen si představte takové RPG, v němž byste během své cesty stárli, nebo horor, ve kterém by vám vlasy zešedivěly hrůzou, či střílečku, v níž byste chytali jednu ránu za druhou, až byste z ní vyšli jako laserem poznamenaný člověk s kyborgskými částmi místo těch původních.

Ještě dokonalejší efekty by ovšem mohl přinést Emotion Engine PS2, jenž by tak ostatně dostál svému názvu. Už celkem dávno, v roce 1996, přišla Psygnosis s titulem *Sentient*, v němž postavy žádaly o pomoc prostřednictvím obličejové mimiky. A technologie snímání obrazu je teď už skutečně na výši, neboť Digimask dokáže na nasnímané tváři simulovat úsměv, vztek, prozpěvování či dokonce pohyb úst při mluvení. Pochopitelně otázkou zůstává, zda je člověk ve hře raději sám sebou anebo někým jiným. A ještě zajímavější otázka? Po kom byste nejraději stříleli?

Pete Wilton

Kontakt: Digimask; *www.digimask.com*

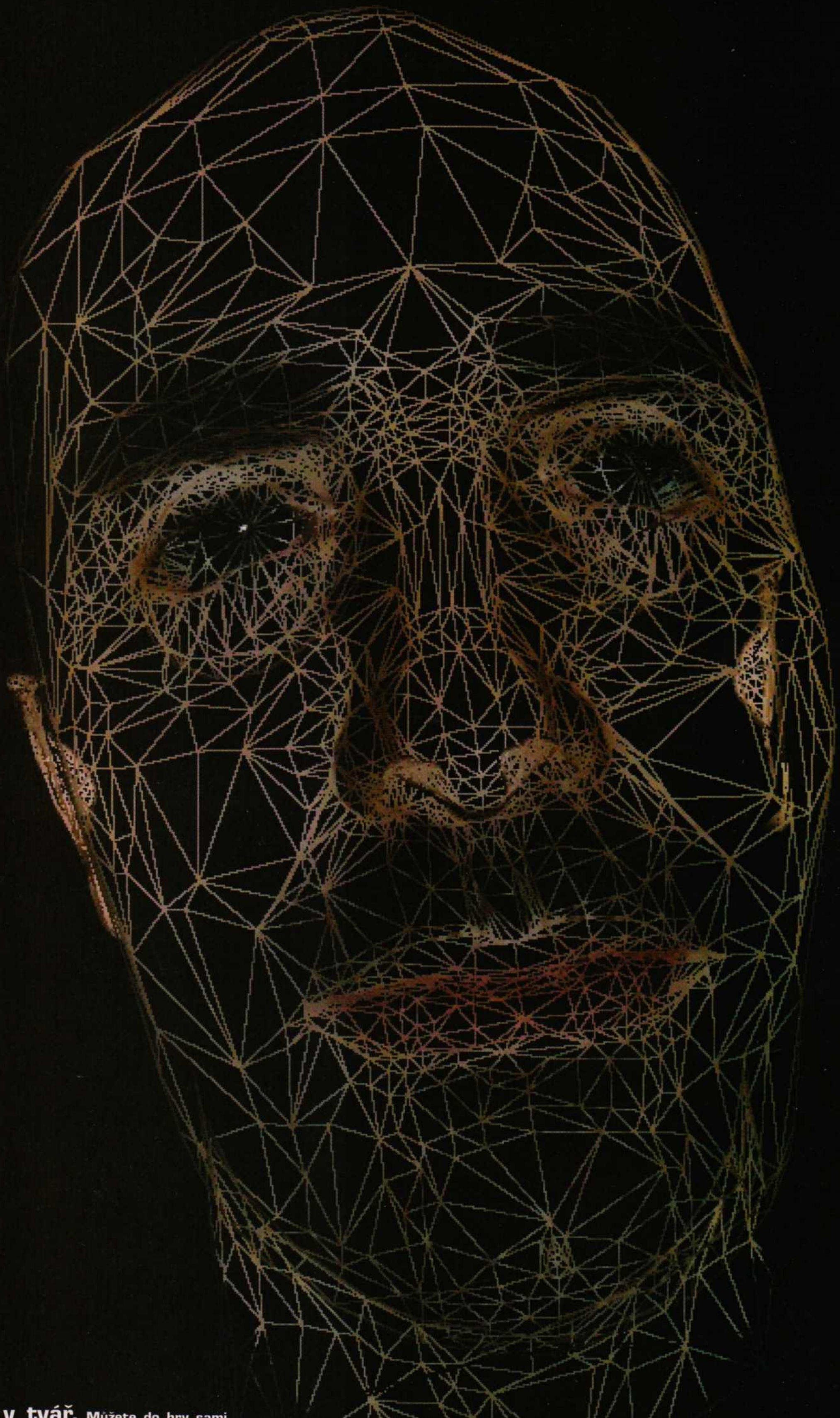


Strašlivá monstra. **Hráči mohou vytvořit nejrůznější klony - jak to ukazují postavy Cat a Lee z *Resident Evil*.**









Tváří v tvář. Můžete do hry sami vstoupit a s sebou vzít i kamarády a nepřátele. To vše díky technologii od Digimask.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...



Metal Geat Solid 2 je okořeněná vychytávkami. Grafické efekty dokáží vystihnout i lahve, sklenice, a dokonce i zelenina vypadá realisticky.

V TOMTO ČÍSLE...







PRVNÍ HRA

HORKÝ KOV

METAL GEAR SOLID 2: HRATELNÉ DEMO, KTERÉ NÁS NAKAZILO SLINTAVKOU.

Nastává hodina dvanáctá, o níž snili všichni hráči od chvíle, kdy se v roce 1999 na veřejnost dostaly zvěsti, že Hideo Kojima kuje pikle na pokračování *Metal Gear Solid.* Zástupce Konami se proplížil kolem vyslanců z televize a s hratelným demem *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* zapadnul do kanceláře *PSM.* Je totálně ohromující.

V *PSM34* jsme slíbili, že pokud si *MGS2* nevyslouží pověst nejlepší hry všech dob, sníme vlastní čepice. Nejen že se zdá, že nám čepice zůstanou na hlavách, ale brzy je budeme i smekat na poctu Kojimově genialitě. A máme pro vás zprávu, tuhle ukázku první úrovně si budete moct zahrát, když si koupíte *Z.O.E.* na PS2.

Na začátku mise naše výzbroj sestává z konvertované beretty s tlumičem a instinktivně se pustíme do oťukání režimu pro jednoho hráče, v němž se skutečně cítíte, jako byste si obuli Snakeovy boty, zvlášť když vám výhled cloní kapky deště. Už teď slintáme blahem.

Hernímu zážitku předcházelo několikaminutové deštěm nasáklé FMV, při němž se nám nepodařilo udržet čelist v alespoň trochu inteligentní poloze a které ukazuje, jak se Snake vplíží na loď vezoucí důležitý náklad, jíž následně unesou Rusové. Znenadání se s naším hrdinou vydáváme na můstek, abychom zjistili, kam mají ti špinavci namířeno.

Brzy si všimneme Snakeových ostrých, ale přesných pohybů. Vykukuje za roh a hned sebou zase s uměním mistra bojových umění trhne zpět. Vypálí dávku a bleskově zase nabije. Než se dostaneme na loď, zlikvidujeme několik mužů, jejich těla hodíme do moře, ale zapomeneme na blátivé stopy, které za sebou necháváme. Po zabočení do několika chodeb nám známý radar v pravém horním rohu obrazovky ohlásí, že si stráže všimly našich stop. Je čas zmizet.

Nejenže se tu pohybuje spousta nepřátel, ale některé chodby jsou navíc monitorovány bezpečnostními kamerami. Rychlý pohled na naši výzbroj a je odhalen ruční granát. Odjistíme ho, abychom oklamali elektroniku kamery, na niž stačí jedna kulka. Opatrně pokračujeme. Stín nám ukáže, že ně-



Souboj jeden na jednoho je po tom pekle celé úrovně docela příjemné uvolnění. Potěšení ze střílení nikdy nebylo větší.





Štíty do pohotovosti. *MGS2* se může pochlubit značně vylepšeným AI. Pokud si máte poradit s nepřáteli schovávajícími se za štíty, musíte předvést schopnosti hodné vojenského experta.









kdo stojí za rohem. Škoda že jsme si nevšimli nedaleko stojících nevinně vypadajících beden. O vteřinku později explodují, utrhnou Snakeovi nohy a máme po hře. Pokračovat? No jasně. Zpátky do chodby a rovnou do perspektivy první osoby. Teď jsme v režimu Snake. Odstřelíme spouštěcí mechanismus u beden, začne unikat pára a odhalí laserové paprsky, které nás minule dostaly. Takže se hezky položit na břicho a proplazit se pod nimi. Tak to tu ještě nebylo.

Metal Gear Solid 2 je okořeněná skvělými vychytávkami. Grafické efekty dokáží vystihnout i lahve, sklenice, a dokonce i zelenina vypadá realisticky. Jako obvykle se jdeme pobavit do baru, odšpuntujeme láhve s alkoholem a sledujeme, jak z nich tekutina vytéká na zem.

K vytvoření atmosféry přispívá nemalou měrou výběr kamery a víc než zajímavě vypadá i AI - vojáci chodí kolem, kopou do spících kamarádů, aby je vydráždili ke rvačce. Skvěle funguje i trik s rádiem. Prostřelte vojákovi vysílačku a sledujte, jak s ní třese a propadá panice, a pak ho šipkou pěkně pošlete na odpočinek.

Demo končí Snakeovým soubojem jeden na jednoho s Olgou Gurlukovichovou. Vaše tajemná soupeřka dělá hvězdy, aby unikla kulkám, a bojové umění ovládá zatraceně dobře. S kulkou v oku toho ale bohužel předvede míň, než byste zpočátku čekali.

Úspěch se dostaví, jedině když se budete pěkně plížit, krýt a bude pečlivě volit, kam střílíte.

Trochu jsme si pohráli také s opakováním a zkoušením různých pohybů, jako je šťouchání do mrtvol ruční zbraní a umisťování mrtvol do prázdných skříní. Je tu dokonce menu obsahující seznam všech speciálních pohybů s ukázkami ze hry, kde Snake předvádí všechno možné, od dýchání po zakroucení krku strážci, aby vám ukázal, jak fungují některé údery.

Ještě se nám nepodařilo se s hrou pořádně seznámit a už tu byl opět náš kontakt od Komani, zadal tajné heslo, vytáhl disk z mechaniky a zase zmizel i se hrou. Už bez ní nemůžeme žít. Hurá na *Z.O.E.* ■ **LH**

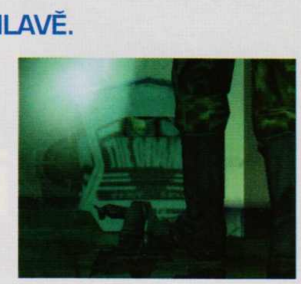
ŠPION V KRABICI

U VÝCHODU STOJÍ BOJOVNÍK S KRABICÍ NA HLAVĚ.

Zaznamenali jsme „vítaný" návrat lepenkové krabice, která nám připravila nejzábavnější moment v tomto mistrovském díle. Snake ujde, zabalen v krabici, několik kroků a zahne do místnosti, kde číhají dva strážci. Jsou otočeni zády, takže dojdeme až za ně a postavíme Snakea tak, aby to vypadalo, že tam stojí od nepaměti, až se otočí - parádní taškařice.

Po třech krocích nás objeví bezpečnostní kamera, hudba se změní a nejlepší světový tajný agent najednou peláší ven ze dveří a honem potichu sbíhá po schodech s lepenkovou krabicí na hlavě. Ve skladu najdeme ležet dvě bedýnky od pomerančů, a tak se k nim honem přidáme.

Vejdou dva námořníci a při prohledávání místnosti se domlouvají posunky. Až se otočí zády, vyskočíme z bedny a začne tanec.



Krabice. Jeden z nejbizarnějších prvků ve videohrách vůbec. Zakroutíte nepříteli krkem a můžete se schovat v bedně od pomerančů.

SNAKE ODHALEN

Heslo téhle neuvěřitelné akční adventury zní Hlavně nenápadně, občas se ale kontaktu s nepřítelem nevyhnete.

DO TOHO

Uviděli jsme podřimujícího strážce a vstřelili jsme mu do nohy uspávací střelu, což stačí na to, aby z toho měl pěkný průšvih. Okamžitě zdvihne ruce nad hlavu a prosí, abychom ho nezabíjeli.

Jak se k němu blížíme s hlavní namířenou na jeho hruď, nepřestává prosit o milost, dokud mu nejsme tváří v tvář. Pohneme se, abychom mu namířili Snakeovou berettou na hlavu, a náš ruský nepřítel se začne třást strachy a upustí zbraň, jako by nás chtěl uspokojit.

Pomalu sjíždíme laserovým hledáčkem zbraně z jeho obočí na hruď. Trochu se uklidní, těžce oddechuje, dokud se mu hlaveň nezastaví u rozkroku. Najednou se znovu roztřese a začne prosit ještě divočeji, nakonec upustí i náboje.

Jsme spokojeni, víc od něj nepotřebujeme - dobře mířený kop do hlavy ho odhodí stranou a prostřelená vysílačka zajistí, že i kdyby se vzbudil, bude neškodný. A je vymalováno.



V ZAJETÍ

Chytili nás při činu. S prázdnýma rukama hledáme něco užitečného a utíkáme po schodech. Uvidíme skříň a v naději, že nás tam nikdo nenajde, do ní zaplujeme.

Strážce, který je vyzbrojen plexisklovým štítem, sleduje Snakea a obezřetně prozkoumává okolí. Můžeme si oddechnout, právě přešel bez povšimnutí kolem, nebezpečí ale ještě není úplně zažehnáno, protože vyhlásil poplach a všechno je teď vzhůru nohama.

O chvilku později se vrací a určitě se mu nezdá, že byste si mohli prostě jen tak zmizet. Když si strážce všimne skříňky a začne se pomalu přibližovat, zadrží všichni přítomní členové týmu *PSM* dech. Že by Snakea viděl skrz mřížku? Asi ne, ale zdá se, že tohle místečko nechce nechat na pokoji a rozrazí dveře. Rozezní se hudba a všude se rozlije krev.







Havarijní služba! Bourání hlídkových vozů je nedílnou součástí hry - přesně to publikum chce.

POLDOVÉ A ZLODĚJI

ZÁVODY SEDLÁKŮ

FOX KONEČNĚ VYPOUŠTĚJÍ NA SVOBODU *THE WORLD'S SCARIEST POLICE CHACES.*

Pamatujete, jak O. J. Simpsona honila celá LAPD po všech koutech Kalifornie? Tenhle záběr jste možná viděli, ale možná netušíte, že z podobných akcí se v USA živí jedna velmi populární TV show. A právě *The World's Scariest Police Chace* je nyní převáděna na PS1.

Hra vás posadí za volant policejního auta a v režimu Story se budete, stejně jako v *Driveru*, vydávat na řadu misí a plnit všechny možné úkoly, počínaje obyčejnými obchůzkami, přes honění darebáků až po eskortování VIPek. Dále je tu režim Two-Player, kde spolupracujete s kamarádem. Jeden z vás řídí, druhý obsluhuje zbraně, k dispozici máte uzi, M16ky a raketomety. Skvělé.

Aby hra dostala onen kýčovitý nádech, známý z televize, komentuje všechno šerif John Bunnell a vy se také budete moci přepínat na pohled z helikoptéry a na kameru přimontovanou na blatník.

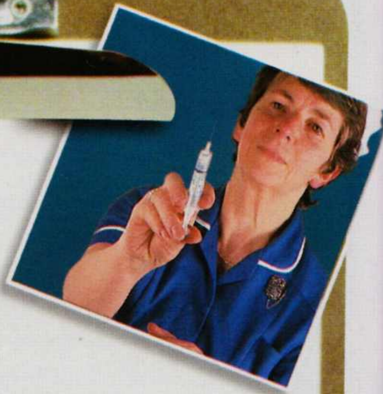
Na odstartování téhle honičky v obchodech se můžete těšit v březnu. ■



Uprostřed mapy. *WSPC* má dokonce i mapu, která vám pomůže v orientaci, abyste se mezi zdmi neztratili.

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. A tento měsíc? *Dino Crisis 2.*



• STUDIE PŘÍPADU: PODRÁPÁNÍ

Diagnóza : Tohoto muže pohmoždil velociraptor a způsobil mu rozsáhlá poranění hrudníku. Fraktury žeber způsobí nepevnost hrudního koše. Došlo k porušení pokožky, pod ní se nacházející pohrudnice a stěny hrudního koše a do otevřených ran by mohla snadno vniknout infekce.

Prognóza : Provalená hrudní stěna způsobí paradoxní dýchání, které pravděpodobně skončí selháním dýchacího systému. Byla by zapotřebí okamžitá pomoc v podobě umělého dýchacího zařízení, na něž by pacient zůstal napojen několik týdnů. Dříve, než by se přistoupilo k chirurgickým zákrokům na poškozených tkáních a zašití otevřených ran, bylo by třeba zajistit odvodnění plic.



• STUDIE PŘÍPADU: POKOUSÁNÍ

Diagnóza : Tato žena utrpěla následkem pokousání dinosaurem rozsáhlá zranění hlavy a krku. Pokud by toto zranění neskončilo oddělením hlavy, rozdrtily by čelisti lebku, roztrhaly maso a poškodily by svalstvo a šlachy v oblasti krku.

Prognóza : Pokud by se okamžitě nepřikročilo k chirurgickému zákroku na páteři, nebyl by do plic přiveden vzduch a zástavě tepenného krvácení, tato pacientka by zemřela. Koneckonců už mrtvá je. ■

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Známí šílenci z Německa, Markus Wolff a Klaus Himmler, oznámili další projekt: „Necháme se uzavřít do odvětrávaného plexisklového krytu a i s ním se umísit do středu známého náměstí Djamaa el-Fna v marockém městě Marrakecho," říká Klaus. „Pak si tam vytáhneme naši PS2 a zahrajeme si režim pro dva hráče ve *Fantavision*, což bude přenášeno na obrovskou obrazovku. Něco jako neustálý umělý ohňostroj."

Výzkumníci v oblasti periferií Zilzoxx oznámili vynalezení nového přídavného zařízení s pracovním názvem NintenSpex. Hlavní šéf výzkumu Zilzoxx, Chip Holler, vysvětluje: „Jedná se o speciální brýle, v nichž se zdá, že mají všechny hry legrační, rozpustilou grafiku."

A rychlý cheat pro *WWF Smackdown! 2*: na obrazovce pro výběr postav podržte R2, L1, ⊗ a ◎ a odemkne se vám zápas velkého silného Marka Vašuta a samolibého maníka typu Michala Suchánka.



Zničte toho Suchánka!

PREVIEW





V této další z konverzí anime se Země ocitá v ohrožení.

MOBILE SUIT GUNDAM

BANDAI (PS2) VYDÁNÍ: BŘEZEN

Gundam Wing byl možná obrovským hitem v angličtině (alespoň tedy ve Spojených státech), ovšem celé to původně začalo televizním seriálem Yoshiyukiho Tomina z roku 1979. *Gundam* je dalším z mnoha titulů firmy Bandai, v nichž už byly orezavělé tituly žánru anime předělány jako hry - i proto v *Gundam* najdete na 40 minut animované stopáže.

Vesmírná kolonie Zeon právě vede válku za nezávislost na Zemi, přičemž mrzačí jiné kolonie a vrhá je na modrou planetu. Hráči v roli Amura Raya pilotují nejnovější mobilní oblek Zemské federace (Gundam), a to v okamžiku, kdy jejich matička Zem klesá pod nepřátelským útokem. Co se hratelnosti týče, je to něco na způsob *Armoured Core 2*.

SPACE VENUS FEATURING MORNING MUSUME

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (PS2) VYDÁNÍ: BŘEZEN



Popová kapela Morning Musume vystupuje na PS2.

Producent Tsunku trefil roku 1999 hřebík na hlavičku, když na světlo vytáhl teenagerskou kultovní kapelu Morning Musume, jež se okamžitě usadila v horních patrech hitparád veleúspěšným hitem *Love Machine*. Veliké oblibě se těší dodnes, dokonce mají o čtyři členy víc (proboha, dokážete si představit desetičlennou dívčí kapelu?).

Jejich písně (třeba *Happy Summer Wedding* - zná to snad někdo?) jsou podle všeho neuvěřitelně iritující, ale zároveň chytlavé, což v oblasti žvýkačkovitě nafouklého popu pochopitelně není nic nového. Nadšené obdivovatele si tyto dívky získávají svými klipy plnými rychlých střihů, zábavných záběrů a přirozeně i fešných kostýmků. Nu a nyní, díky *Space Venus*, jsou tyhle kočky i interaktivní. Prý se budete moci zaměřit na svou oblíbenou členku kapely a přislíbeny jsou i interaktivní hry (jestli s erotikou, to ví bůh). Příznivci prostě nebudou mít jinou volbu, než se co nejrychleji rozběhnout do obchodů.

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

Z.O.E.

MECHANOIDNÍ ŠÍLENSTVÍ

V NOVÉ KOJIMOVĚ HŘE SE ROBOTI A HRAČKY Z PS2 ZMOCNILY DÁLNÉHO VÝCHODU.

Ano, přesně tak, dost bylo těch vánočních roztomilostí: přišel čas na pořádné roboty. Tou skutečně nejžhavější novinkou je fakt, že *Z.O.E.*, budoucí robotí klasika Hideo Kojimy pro PS2 inspirovaná žánrem anime, se letos dočká i podoby televizního seriálu. V zemi, kde prakticky každá bojovka pod sluncem byla vtažena do animované arény (s rozličnými výsledky, přirozeně), představuje *Z.O.E.* svého druhu průlom a osvěžující změnu.

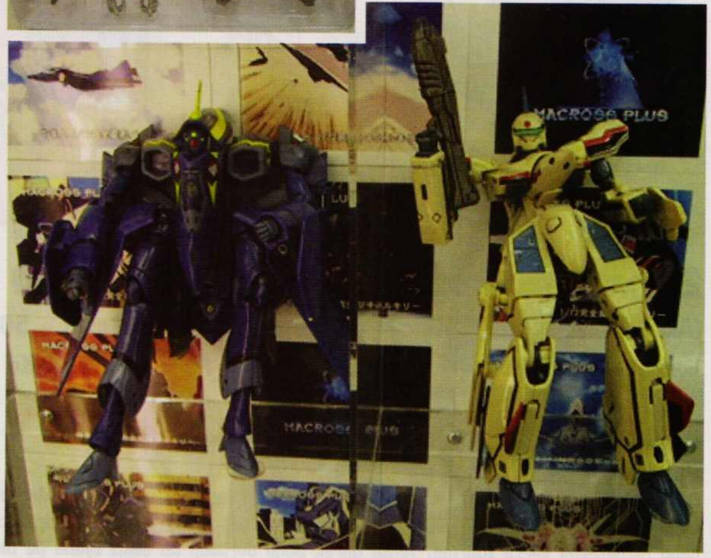
Filmová verze bude produkována v Sunrise Studios, které jsou domovem dnes už legendárního *Gundamu* a tolika klasických her s roboty, že by je ani nešlo vyjmenovat. Stejně jako u hry pro PS2, i zde byl úžasný design robotů svěřen Yoji Shinkawovi, přičemž designérovi lidských postaviček Nobuyoshi Nishimurovi připadl nezáviděníhodný úkol upravit trojrozměrné figurky, původně vytažené z dvojrozměrné kresby, tak, aby bylo možné použít je znova v dvourozměrném prostoru! Jinak žádné podrobnější informace dosud neprosákly, nic o tom, zda bude animace vylepšena CG efekty apod., ovšem šance na to jsou podle nás poměrně vysoké. Co se týče dějové linie, vypadá to, že se film bude časově odehrávat ještě před hrou - další informace vám sdělíme okamžitě, jak se k nim dostaneme.

V obchodech se nedávno objevily dvě postavičky úžasných robotů z designérské dílny Shoji Kawamoriho, které znáte z *Armoured Core 2*. Jsou plně ohýbatelné, vyzbrojené nejrůznějšími zbrojními doplňky, a tak budou jistě vhodnou ozdobou svatyně každého robotího fetišisty - svatyně, ve které už dnes mají své pevné místo všechny skvělé postavičky z *Front Mission 3*. Jedinou naší výtkou je snad to, že pokud mají odpovídat předloze, měly by být vyrobeny z kovu, a nikoli plastu. Ale co, člověk nemůže mít všechno.

Vedle hraček z *AC2* se fanoušci pana Kawamoriho dočkali hned dvou posvícení: nejdříve se na pultech obchodů objevil plně proměnitelný bojovník/battroid YF-21 Valkyrie z jeho videa *Macross Plus*. Zatímco YF-19 je na trhu už nějakou dobu, YF-21 nepochybně zaujme mnoho nadšených obdivovatelů *Macross*. Designér údajně mechanické vlastnosti prozkoumával tak, že si postavil kostru z lega, avšak všechny tři verze hračky vyhlížejí pozoruhodně podobně svému animovanému protějšku. Lepší hračka se za poslední měsíc v Japonsku neobjevila. ■







Sláva hraček: šílenství kolem hraček inspirovaných postavičkami z her pravděpodobně jen tak neustane a v čele tohoto trendu jsou přirozeně Japonci. Obrovský úspěch mají na tomto novém trhu zejména *Resident Evil* a *Armoured Core*.

NOVÉ TITULY

LOVE HINA 2

KONAMI (PS1)

V Japonsku oblíbený manga komiks, jenž se stal základem jak animovaného filmu, tak téhle hry, si nachází cestu už i do Evropy. Ladění příběhu je poměrně klasické: nešikovný a zakřiknutý chlapec se najednou ocitne uprostřed skupiny nádherných dívek. Ještě že alespoň podařený design jednotlivých postaviček dodá fádnímu scénáři jakéhosi ozvláštnění. Postavy jsou skutečně parádně nakreslené a navíc jsou namluvené herci, kteří dabují i původní animovaný film. Adventura slibuje na 150 nových dobrodružství, jež by měl hlavní hrdina Keitaro učinit s ženským osazenstvem hry. S dívkami konverzujete tak, že si vyberete kombinaci podstatných jmen a sloves, no a pak už se jenom opřete, ruce dáte za hlavu a vychutnáváte si důsledky. Slovník čítající zhruba 500 slov lze rozšířit prostřednictvím miniher pro PocketStation, kódů publikovaných v časopise *Shonen Magazine* anebo se dají vyměnit prostřednictvím infračerveného propojení s někým jiným, kdo paří *Love Hina*. A bůhvíco s tím ještě jde dělat. ■





No tak to by se nám líbilo. Být takhle obklopen sličnými děvami a laškovat s nimi.

KEROKERO KING

MEDIA FACTORY (PS1)

Kerokero (neboli Žábažába) je šampionem „úplně nového vzrušujícího sportu, který se právě rozšířil po celé galaxii". Podstata tohoto sportu spočívá ve vrhání nešťastných žab přes nejrůznější trojrozměrné překážky, a to v naději, že se vám s nimi podaří trefit jamku. Nosukuin, mladík s upírovitými rysy, a jeho žabička jsou posledními uchazeči o korunu, nicméně konkurentem mu jsou mumie a taky sekerou ozbrojené sestřičky z plechovky od rajského protlaku (hu?). Zamíříte, nastavíte sílu a stisknete katapult. Pokud zamíříte dobře, vaše žabka přistane blízko cíle a v bezpečí. Pokud ne, jednoduše se uvaří ve vařící lávě, sežerou ji hadi anebo zahyne jinak. Naštěstí máte po ruce prášky a potravu, takže ji občas můžete povzbudit nebo vyléčit. ■



Až drogově ulítlá fantasy, kde ožívají nejrůznější předměty. *Kerokero King* fakt stojí na samé hraně šílenství. No, prostě Tokio.

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Super Hero Sakusen: Daidaru No Yabou (Banpresto)
2. Fist Of The North Star: Saviour Of The End Of The Century (Bandai)
3. Ore Ga Kantoku Da! - Gekitou Pennant Race (Enix)
4. Sunrise Heroes R (Sunrise Interactive)
5. Angelique Torou (Koei)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square)
2. Bouncer (Square)
3. Onimusha (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Gekikukan Pro Baseball 1999 (Square)
4. Dino Crisis 2 (Capcom)
5. Jikkyo Powerful Pro Baseball 7 (Konami)



Tajemný herní agent **Ninja X** obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

ROBOTÍ HOREČKA ZACHVÁTILA TOKIO.

Jsou úchvatní, dokáží se sami měnit a už si prosekali cestu nesčetnými komiksy, filmy či hrami. Ano, řeč je o robotech. Právě oni totiž míří do vašich obýváků! Ale nebojte, nechtějí z nich udělat válečnou zónu, chtějí spíše pobavit, rozesmát.

V prosinci na výstavě Robodex 2000, konané v Yokohamě, představila Sony svého Dream Roba a Honda prototyp zamýšleného pomocníka v domácnosti, nazvaného ASIMO. Zatímco sebepoháněný Dream Robo působí dojmem, že byl zamýšlen jako náhrada za AIBA (ano, toho roztomilého pejska, který se do Evropy zatoulal již loni), ASIMO je ovládán prostřednictvím dálkového ovládání a herního joypadu! A jelikož má bohatá japonská robotí kultura své kořeny v oblíbeném *Astro Boyovi* Osamua Tezuky ze šedesátých let, není divu, že i mnoho současných návrhářů uvádí jako bezprostřední zdroj inspirace jedno jméno: Astro Boy. Nicméně týpci z TMSUK měli na mysli patrně něco jiného, spíše takového Patlabora, když se dali do práce na dálkově pilotovaném modelu T5. Tento 2,5 metru vysoký šestimetrákový mamut by se měl v budoucnu používat při záchranných pracích během katastrof nebo při bezpečnostních hlídkách. Prostřednictvím bezdrátové PHS sítě lze tuto bestii aktivovat prakticky z jakéhokoli místa na světě. Teď už potřebujeme jen pár plošin na odpalování řízených střel. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

2D hry jsou stále naživu a daří se jim dobře: *Dragon Quest VII* pro PS1 si v hitparádě vede stále nadmíru úspěšně a nového namcovského erpégéčka *Tales Of Eternia* se prodalo na 326.000 kopií jen za první týden! Anebo je to možná taky skvělá hra. Evropské verzi bychom se rozhodně nebránili, děkujeme za kladné vyřízení.

Pokud vám běžné taneční plošinky nepřipadají dostatečně trapné, pak jistě uvítáte novou periferii pro konamiovské *Para Para Paradise*, podložku s pěti infračervenými čidly, připojenými k čipu tvaru půlměsíce. Stačí před čidly dostatečně zhovadile poskakovat a ta šílenost se prý přenese na obrazovku.

První hrou pro PS2, která využije pevného disku a USB tiskárny, bude *A-Train 2001*. Bude tu na 50 vozů, 20 železničních systémů a povídá se, že v pozdějších verzích hry budete moci dokonce s ostatními hráči on-line obchodovat s nemovitostmi, akciemi a dalšími zařízeními.

Chystá se nové namcovské RPG *Volfoss*. Laděno je jako kříženec mezi *Front Mission* a *Vandal Hearts*, přičemž vy zde hrajete roli žoldnéřského velitele Shalvase, který musí řešit záhady a bojovat proti nepřátelům, aby během 200 misí zvýšil své bankovní konto.

POUZE V JAPONSKU

KUBRICKOVSKÉ MINIATURY JSOU OBROVSKÝM HITEM

Po celé zemi vtrhla do hračkářství armáda totálně roztomilých postaviček od Kubricka! Jako první se objevily postavičky z animovaných seriálů, například Gigantor (Tetsujin 28) a Evangelion. Ale japonskému „superdeformačnímu" procesu neunikly ani oběti z *Blair Witch Project* či *Devilman*. Jako další se připravují postavy z *Planety opic*. A čehopak se dočkáme zítra? Že by Hannibala Lectera? Možné to je. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

17. Tekken Tag Tournament

„Drak se vrací."
Režie: **John Woo**

ZÁPLETKA:
Vždy jednou za dva roky se koná na jednom ostrově v mezinárodních vodách turnaj bojovníků. Turnaj vede tajemný Kazuya, o němž se říká, že je to bývalý japonský zločinec, kterého už deset let nikdo neviděl na veřejnosti. Tři hlavní protagonisté: Forest Law, drsný a šlechetný (přichází, aby pomstil smrt svého bratra, kterého Kazuya zabil v Tokiu); Lei Wulong, vtipálek a komediant, který sem, jak se zdá, zavítal jen pro vzrušení z boje (ale jinak je skvělý bojovník); a Nina, tajná policajtka, která přichází zachránit svou zblblou sestru Annu. Tyto tři postavy se spojí a s tajnou pomocí bláznivého amerického bodyguarda Paula Phoenixe Kazuyaho dostanou.

CHARAKTERISTIKA:
Prostě remake *Enter The Dragon*. Nebo možná kříženec *Fight Club* a *Pokémon*.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?
Není důvod, proč by se měly bojové filmy zavrhovat. No, možná jeden: Jean-Claude Van Damme. Takže, seberte bojovníky, nažeňte sem dav hráčů ze sdružení PS2, najměte nějakého obchodního svalovce, aby celému projektu dodal důvěryhodnost, přihoďte trochu nadpřirozených prvků, přidejte jedinečného akčního režiséra a dobře prodejné herce a hned tu máme *Enter The Dragon* 21. století. A nezapomeňte najmout také spoustu mezinárodních hvězd v podivných bojových umění, které se postarají o scény na pozadí. Takže zelená (i když bude *Tekken Tag Tournament* vypadat trochu americky)! ■



Tekken se hodí pro Hollywood nebo aspoň pro Hongkong.

HRAJÍ



▲ Jet Li – Forest Law



▲ Jackie Chan – Lei Wulong



▲ Cameron Diaz – Nina Williams



▲ Angelina Jolie – Anna Williams



▲ Brad Pitt – Phoenix

POKRAČOVÁNÍ *DUKES OF HAZZARD*

OPĚT NA CESTĚ

***DAISY DUKE* JE V NEBEZPEČÍ, A TAK JÍ MUSÍ BRATŘI PŘISPĚCHAT NA POMOC.**

Bo, Luke a Daisy Duke jsou zase zpátky v nové hře od Ubi Soft. *The Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out* je pokračováním loňské závodní hry *TDOH: Racing For Home* a slibuje 18 rozsáhlých úrovní, více krkolomností, čtyři režimy pro více hráčů a také souboje auto proti autu.

Ve městě se objeví tajemný cizinec, zlý Missy Law, a snaží se Daisy křivě obvinit z nedávné bankovní loupeže. Chlapci Dukeovi tedy musí s pomocí Generala Lee vymyslet plán, jak svou sestřenici zachránit.

Vývojáři SouthPeak Interactive, kteří nesou zodpovědnost už za první díl, vám tentokrát v *Duke 2* umožní ovládat několik různých postav a vozidel, včetně Daisy v džípu, s nimiž jezdíte v 25 různých prostředích. Designér Clint Richards nám pověděl: „Je tu celkem osm map, které na sebe navazují, se spoustou skrytých zkratek. Přidali jsme množství zábavných prvků, jako je projíždění kukuřičným polem nebo kličkování mezi balíky sena, a vytvořili jsme skutečnou Hazzard Country."

Přiberte si k sobě kamaráda a můžete se pustit do režimu pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou, rvát se o trofeje a vyzkoušet souboje s dynamitem. Hra je udělaná tak, aby zaujala všechny věkové kategorie, a tak tu najdete i různě obtížné režimy. *Dukes Of Hazzard 2* by se měla na cestu vydat v únoru. ■





Duke 2 slibuje další mise plné aut a řízení a také spousty vychytávek.

KDO VYHRAL V PSM 33?

Spyro 3 táhne. O tom jsme se přesvědčili pár dní po vyjití 33. čísla. Korespondáků nám přišlo o pár stovek více než je obvyklé. Na druhou stranu většina z vás neprokázala moc nápaditosti, ačkoliv jsme jasně řekli, že nelosujeme, ale vybíráme nejnápaditější příspěvky! Zdá se, že budeme muset podobně tvůrčí soutěže pořádat častěji. Zde jsou výherci:

David Novák, Český Brod
Martin Pilch, Havířov
Lukáš Gruber, Praha 4
Jiří Kadlec, Žamberk
Martin Staněk, Most
Nataša Oláhová, Lučenec
Martin Bálek, Ústí n. L.
Pavel Mráz, Brno
Tomáš Franic, Znojem
Marián Novák, Bratislava

PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. DRIVER 2
2. NHL 2001
3. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
4. MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
5. FIFA 2001
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
7. WWF SMACKDOWN! 2
8. GRAN TURISMO 2
9. IN COLD BLOOD
10. CRASH BASH
11. DINO CRISIS 2
12. TOMB RAIDER: CHRONICLES
13. GRAN TURISMO 2
14. COLIN MCRAE RALLY 2.0
15. SPIDER-MAN

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .... (ACTIVISION)
3. FINAL FANTASY IX .... (SQUARE EA)
4. MADDEN NFL 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
5. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE .... (EIDOS)
3. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
4. FIFA 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
5. MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND ...... (EA)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Známá superstar stylu Garage, DJ Spoony!!

1. ***TEKKEN TAG TOURNAMENT*** .... Sony
2. ***BEATMANIA*** .... Konami
3. ***GUITAR FREAKS*** .... Konami
4. ***FIFA 2001*** .... Electronic Arts
5. ***RIDGE RACER V*** .... Sony



MY SI HRAJEME

Ivo Mareš, nový šéfredaktor T3, neušel naší „nákaze".

1. ***NHL 2001***
2. ***GRAN TURISMO 2***
3. ***THIS IS FOOTBALL 2***
4. ***CRASH BASH***
5. ***DRIVER 2***



ONI SI HRAJÍ

Steve Ianetta, hlavní grafik hry *Roswell Conspiracies*

1. ***SYPHON FILTER 2***
2. ***METAL GEAR SOLID***
3. ***GRAN TURISMO 2***
4. ***TIME CRISIS***
5. ***RESIDENT EVIL 2***



VY SI HRAJETE

Petra Tomšová se umí bavit nejen se skleničkou v ruce.

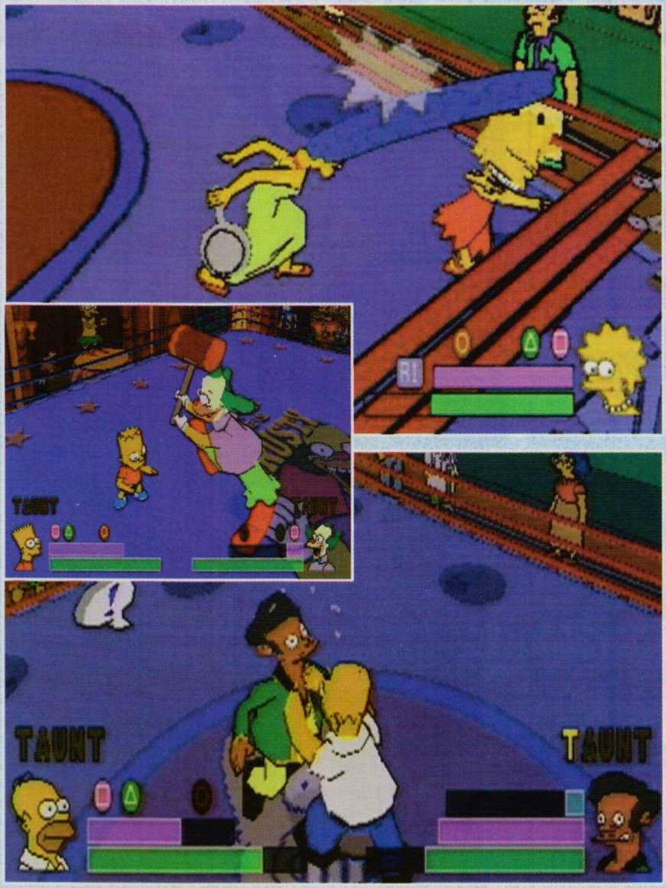
1. ***TEKKEN 3***
2. ***CRASH TEAM RACING***
3. ***TOMB RAIDER: CHRONICLES***
4. ***SPYRO 3***
5. ***EVERYBODY'S GOLF 2***

JMÉNO:
THE SIMPSONS WRESTLING

POZNAMKA:
PŘIPRAVME SE NA RACHOT A HOMEROVY VYHŘEZLÉ VNITŘNOSTI.

SPECIFICACE

STYL:	Wrestlingová hra
VYDAVATEL:	Fox Interactive
VÝROBCE:	Big Ape Productions
DATUM VYDANÍ:	Březen
HOTOVO:	70%



Koblihová válka. Žužláním sladkostí získáváte zvláštní síly, které vám pomohou vypořádat se s protivníky. Ale pozor, všeho s mírou.



Rakeův vývoj. Budete si muset představit, jak hlídač Willy vyhrává nad nevrlým vynálezcem.

Kdesi v slunném Springfieldu se něco děje. Žádný útok na elektrárnu. Ani rekonstrukce nějaké katastrofy. Je to cosi mnohem, mnohem temnějšího.

Maggie něco ztratila, Homer se naštval, vypěnil a dal se na brutální násilí, Bartovi nikdy nedělalo problém nakopat někoho do zadku. Bože, pomoz ztracené duši, která by se jim připletla do cesty. Jak už název napovídá, v *The Simpsons Wrestling* účinkují obyvatelé Springfieldu a snaží se navzájem zkopat do kašovitých kuliček. A přátelé, není to vůbec špatné - zvlášť pokud pocházíte ze Shelbeyeille. Podařilo se nám polapit producenta hry Mikea Schneidera, který sebou mlátil a ječel kvůli nechutně nadupanému časovému rozpisu, a dostali jsme z něj něco důvěrných informací. Nejvíc nás na jazyku pálila otázka, které postavy budou ve hře hratelné.

„Začínáte s většinou členů rodiny: Homer, Marge, Bart, Lisa a Maggie," říká Schneider. „Pak nastoupí Barney, Krusty, Apu a Willy. Zpočátku jsme s ním měli problémy, protože trval na tom, že si ponechá svoji sukni. Nakonec se nám ho ale podařilo nasoukat do normálního oblečení," vtipkuje. A co skryté postavy? „Na začátku hry je tu osm hratelných postav a časem se budete moci dostat k dalším šesti, i když - Big Ape si je chce nechat jako překvapení. Uvidíme v přímém souboji s Homerem šerifa Wigguma? Čas ukáže.

O postavách nám Schneider ještě prozradil, že se budou hodně podobat těm seriálovým. O hlasy se postarali herci, kteří

THE ROCK VS. HOMER SIMPSON

THE ROCK



Profese: : Profesionální zápasník
Talenty: Silné lokty, zadek jak skála a oblékání
Poměr svalstva a tuku: 50:1
Heslo: „Cítíš, co The Rock vaří?"
Oblíbil si: Pokládání na lopatky
Nesnáší: Břídily
V jeho prospěch hraje: WWF minulost
Proti němu hraje: 2D postava protivníka se mu bude asi těžko uchopovat. A šilhá.
Verdikt: Drsný jako skála

HOMER



Profese: Dělník
Talenty: Jídlo, spaní, pití
Poměr svalstva a tuků: 1:50
Heslo: ‚Uf' a ‚Koblihy' - je něco, co by nedovedly?"
Oblíbil si: Pivo, sladká jídla
Nesnáší: Všechny fyzické aktivity
V jeho prospěch hraje: Není zrovna drobeček
Proti němu hraje: Nemá ani základní výcvik, ani svaly, ani motivaci
Verdikt: Kašička

i přes to, že Homér postrádá jakýkoliv trénink i fyzické schopnosti, mohl by svou neschopností dohnat The Rocka k rezignaci. Homér výtězí!

CITAT: **„Herci tu nejsou jen na okrasu, udělali všechny dialogy.**



Springfield zápasí. Každá postava bude mít vlastní jedinečný pohyb. Barney se může pochlubit hrozivým alkoholem prosyceným dechem.







Bum bác. Budete zápasit v různých oblastech Springfieldu, jako je třeba parkoviště nebo radnice.





Podpásovky. Postavy budou moci používat nečisté taktiky, jako třeba starý trik s hřebíkem čouhajícím z prkna.

mluvili i obyvatelé Springfieldu, takže se můžeme těšit na dost dobrou komedii. „Herci tu nejsou jen na parádu," vykládá nadšeně Schneider, „udělali všechny dialogy. Náš autor napsal více než 1400 hlášek výhradně pro tuto hru - některé vám možná budou připadat známé, jako by pocházely přímo ze seriálu, ale ve hře je všechno namluveno znovu."

Postavy se také budou moci pochlubit vlastními pohyby. „Dost dobrá legrace - nebo nechutárna - je třeba Barneyho říhnutí, záleží na vkusu," říká Schneider. „Homer zůstává věrný svým koblihám i ve svém pohybu Big Homer. A pozor na Lisu a její saxofon - odfoukne vás, ani nebudete vědět jak. A co pan Burns? Kdoví čeho ten je schopný?" Kromě souboru standardních facek, kopanců a speciálních pohybů bude moci každá postava používat i power-upy, které vám pomohou postavit se soupeřům mnoha různými způsoby." Budete si ale muset dávat pozor, co sbíráte. „Seberte koblihu a čeká vás otrávená kobliha," říká Schneider. Homer to má vychytaný. Jsou to dost všestranné cukrovinky.

Konečným cílem je samozřejmě dostat soupeře na lopatky a udržet ho tam. „*Nejlepší* je přišpendlit," říká Schneider. „Nejsou tu body za rozhodnutí ani nic podobného." Jasně, není to žádný pořádný wrestling, tohle jsou ale Simpsonovi, ne skutečnost. A když už jsme u toho, kdo by vyhrál souboj Homer - The Rock? „Myslím, že by Homer dostal co proto. Mohl by The Rockovi tak akorát ušpinit dres krví a tím ho naštvat." A teď necháme Homera a spol na pokoji. Ne však nadlouho. Příští měsíc nás čeká preplay. ■

Al Bickham

PROFIL	
LOGO:	BIG APE PRODUCTIONS INC.
JMÉNO:	Mike Schneider
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	Mike pracuje u Fox už čtyři roky a vyzkoušel si různé funkce i různé tituly.
VLIVY:	Mike uvádí hry *WWF Smackdown*, seriál *The Simpsons* a, ehm, kofein a vitamíny.

DALŠÍ INFORMACE:	
WEB:	www.foxinteractive.com

Náš autor napsal více než 1400 původních hlášek."

JMÉNO:

FORMULA ONE 2001

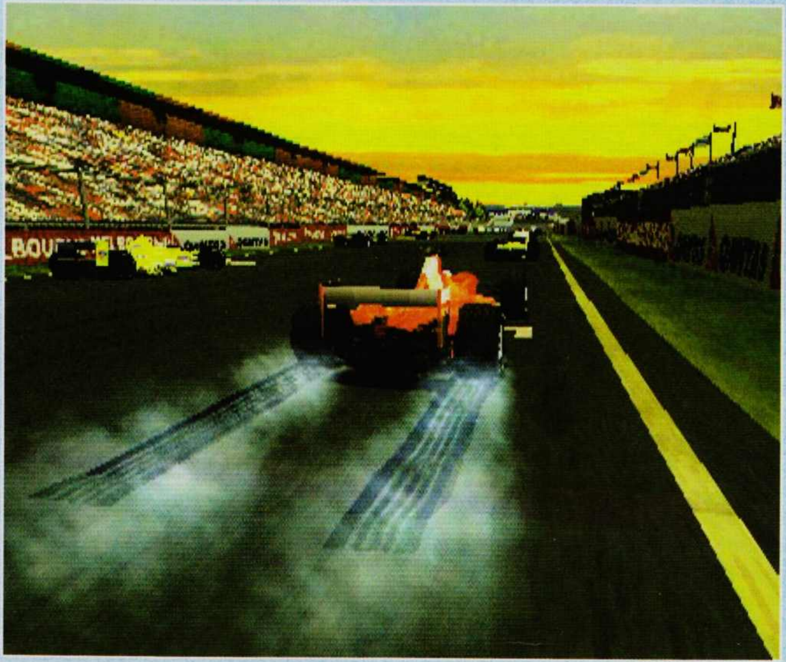
POZNÁMKA:

JEDEN KRŮČEK PRO STUDIO 33, VELKÝ SKOK PRO LIDSTVO.









SPECIFIKACE

STYL:	Simulátor F1
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Studio 33
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
HOTOVO:	75%

Nejlepší momenty závodu. Styl TV přenosu a zpomalené záběry, v nichž si můžete všechny incidenty detailně prohlédnout.



Stát se mistrem světa nebylo nikdy snadné, ovšem teď, když řadě *Formula One* od SCEE šlape na paty celá smečka soupeřů, bude muset tenhle monopost zařadit vyšší rychlost, chce-li si udržet pozici na čele.

Nicméně pokud někdo ví, jak si udržet vedení, pak to jsou zcela jistě lidé ze Studio 33, kteří nejprve s pracovní verzí 99 vzkřísili k životu licenci formule 1 a tu posléze přetvořili ve výtečnou *Formula One 2000.* Teď tu máme rok 2001 a naši vývojáři už pilně pracují na třetím dílu. Možná by stačilo jen vyladění, řeknete si, ovšem ve Studio 33 na to mají názor úplně jiný. Podle vedoucího projektu a hlavního designéra Darrella Gallaghera tak například v úplně novém arkádovém režimu „musejí hráči projít několika ligami - teprve tak si zajistí možnost svezení v autě jednoho z těch skutečně špičkových týmů. Mezi jednotlivými vozy jsou rovněž znatelné výkonnostní rozdíly a součástí hry je i manažerský aspekt, kdy musíte investovat vydělané peníze."

Když si zvolíte režim Grand Prix, čeká vás mnohem víc starostí než jen postavení na žebříčku. „Vůz je nyní vystaven větší míře poškození, pneumatiky se opotřebovávají realističtěji, a dokonce jsme do hry vložili funkci ‚ztráta záběru' - k tomu dochází tehdy, když se hráč pokouší na nějakém okruhu o zkratku," vysvětluje Gallagher. Další vaší starostí budou zastávky v boxech, přičemž strategii je třeba vypracovat dopředu. A aby bylo zajištěno, že veškeré nehody či selhání vozu budou naprosto realistické, vývojáři ze Studio 33 úzce spolupracovali s týmy Jordan, Prost a Arrows. Jejich rady a připomínky byly posléze skloubeny se statistikami z loňského seriálu MS. „Hodně jsme využili výsledky poháru konstruktérů z roku 2000, a to proto, abychom mohli každému týmu přiřadit konkrétní výkonnostní úroveň. Všichni víme, jaký motor se ukázal jako nejspolehlivější, k jakým technickým závadám docházelo, a všechny tyto prvky byly začleněny do našeho výpočtu výkonu toho či onoho týmu," vysvětluje Gallagher.

Snaha po co největší realističnosti se týká i zvuku. Gallagher říká: „Usilujeme o komentář, který pojme celý závod jako takový a nejenom výkon hráče. Právě tohle závod dokáže oživit a současně hráči poskytne informace." Nicméně některé věci se nezměnily - například v režimu pro dva hráče je stále plný startovní rošt. „Tohle je věc, na niž jsme moc pyšní a do vydání ji ještě vylepšíme," ujišťoval nás Gallagher. ■

Pete Wilton





Díky částicovým modelům doprovázejí oheň jiskry a po nárazu odlétávají úlomky.

PROFIL

SPOLEČNOST:	Studio 33
JMÉNO:	Darrell Gallagher
ZAMĚSTNÁNÍ:	Vedoucí projektu
HISTORIE:	Před *Formula 2001* pracoval na *Newman/Haas Racing, Destruction Derby Raw, Formula One 99 a 2000.*
VLIVY:	Tým sleduje na 150 hodin přenosu z F1 každý rok a pozorně hledá sebemenší změny.

CITÁT: **„Mezi vozy jsou znatelné výkonnostní rozdíly."**

JMÉNO:

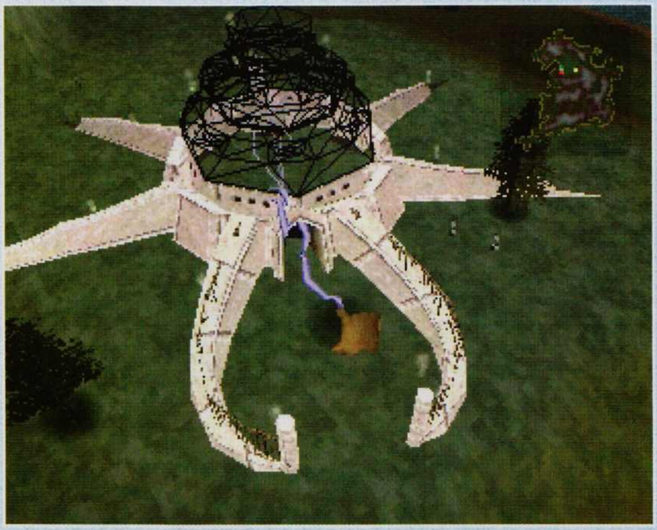
BLACK & WHITE

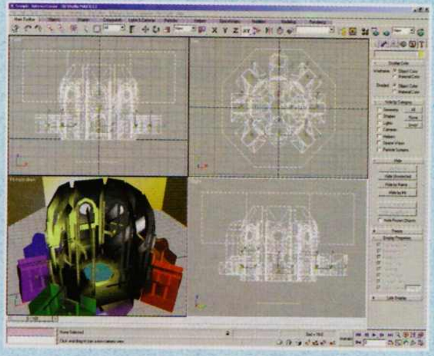
POZNAMKA:

DOBRO SE UTKALO SE ZLEM A BOJIŠTĚ SE NACHÁZÍ PŘÍMO VE VAŠÍ HLAVĚ.

SPECIFIKACE	
STYL:	RPG/strategie
VYDAVATEL:	Midas Interactive
VÝROBCE:	Lionhead/Krisalis
DATUM VYDÁNÍ:	Květen
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	60%







Skupiny zbožňujících učedníků budou na vaši počest stavět skvostné chrámy.



Coby bůh jste příliš významnou osobou na to, abyste se na Zemi objevil osobně. Proto máte svého tvora, který přemlouvá pozemšťany, aby prokazovali úctu právě vám. Čím více stoupenců máte, tím mocnějším bohem jste. Zlý bůh přinutí lidi k uctívání tím, že jim nažene strach, zatímco dobrý bůh bude stavět na dobrých činech. Krásný nápad.

ZVÍŘE V DUŠI

Co jste, lev nebo vlk? Anebo vašemu naturelu odpovídá spíš krokodýl nebo kozel? V *Black & White* máte na výběr z více než dvaceti tvorů, ovšem jejich vzhled, chování i schopnosti procházejí změnou, a to v závislosti na tom, jakým způsobem si je vychováte. Takže když třeba své potvoře dáte najevo, že vypalování vesnic je úplně v pohodě, nemůžete jí pak dávat za vinu, že za vašimi zády ztropí ještě větší neplechu. Anebo můžete své zvířátko vychovat tak, že bude mít doslova povahu světce, bude pomáhat vesničanům a vy budete mít spoustu stoupenců. Tvoři, které vychováte tak, aby dštili oheň a síru, se během hry budou stávat stále ošklivějšími, zatímco z těch jemných a něžných bude vyzařovat láska a dobrota. Za každým úspěšným zvířetem stojí skupinka jeho zbožňujících obdivovatelů. I když na základní rovině platí, že čím víc lidí vás uctívá, tím více many máte k dispozici pro svá kouzla, je třeba mít na paměti, že různé kmeny se zaměřují na různé oblasti - tak například Egypťané jsou mistři ve stavebnictví. Čas od času vám starší jednotlivých kmenů přednesou své problémy a je jenom na vás, zda je vyslechnete a pomůžete jim, nebo je naopak ztrestáte za jejich opovážlivost.

Většinou to vypadá tak, že když se pokoušíte stvořit svou potvoru, shromáždí se před vaší chýší vesnická lůza, zuřivě mávající pochodněmi a - jak už to tak bývá - žíznící po krvi. Nicméně v *Black & White* je právě tohle první krok, jak si získat úctu prokazovanou jenom bohům.

A rozhodnutí, zda se stanete hrdým rodičem tvora podobného zebře, anebo naopak chlupaté potvory připomínající medvěda, to je jenom začátek, výchozí bod. Jakmile se vaše zvíře vztyčí nad krajinou plnou malých roztroušených chýší obývaných malinkatými lidičkami, je na čase naučit jej, jak se má chovat a co má dělat. Chytré na tom je, že svou potvoru můžete naučit, aby byla hodná nebo zlá, přičemž tahle vaše volba se odrazí jak v jejím přístupu k okolnímu světu, tak v tom, zda ji obyvatelé tohoto okolního světa budou milovat anebo zda se před ní naopak budou třást strachy. „To, co uděláte, bude mít přímý vliv na vaše okolí," říká Pete Hawley, hlavní producent firmy Lionhead. „Citadela, chrám, kde je vám prokazována úcta, se bude měnit podle toho, zda se rozhodnete být dobrým a laskavým božstvem, nebo naopak bohem zla. A promění se i nebe nad vámi a krajina kolem vás: když se stanete zlým bohem, obloha ztmavne, když naopak božstvem dobrým, zalije se slunečními paprsky. Tyto efekty, spojené se vzhledem vašeho tvora, naprosto jasně a nezpochybnitelně ukáží vaši povahu i to, jak na vás pohlížejí druzí."

Vývojářský tým si je vědom, že hodně toho závisí na tom, jak bude tento původně pécéčkový titul upraven pro nový hardware a potažmo i nové publikum. „Předělat ovládací metodu tak, aby fungovala na PlayStation, to byla docela práce," přiznává Hawley, „naštěstí nám život ulehčilo to, že jsme nemuseli konvertovat každý stisk pécéčkové klávesy na Dual Shock." U pécéčkové verze *Black & White* si autoři položili za cíl vytvořit jednoduché a intuitivní rozhraní, takže proces konverze by měl

CITAT: **„Chytré na tom je, že můžete svou potvoru naučit, aby byla**



Pozor, příšera! **Když na horizontu spatříte obrovskou opici, může to znamenat vyslyšení vašich přání, anebo naopak smrtící kletbu, jež postihla vaši vísku.**



Tak trochu zvíře. **Vaše potvora bude v kontaktu s ostatními - může je milovat, nenávidět anebo jednoduše poslat do prčic.**

být podstatně snazší, než tomu bývá u mnoha jiných předělávek z PC. Hawley slibuje, že na PS „zůstane celkový zážitek ze hry stejně úchvatný, zejména pak co se týče výchovy vlastního tvora a široké škály překážek a úkolů."

Vaším úkolem je - podobně jako v *Populous: The Beginning* (*PSM14* 8/10) - rozšiřovat svou sféru vlivu a od svých stoupenců čerpat magickou moc (manu), kterou pak můžete použít ke svým kouzlům. Ty mohou být prospěšné povahy, jako například uzdravování, anebo naopak zcela ďábelské: hromy, blesky nebo vyvolání armády zombií. Pokud by vaše potvora byla jediná v okolí, měli byste to s ovládnutím světa docela snadné, avšak vy přirozeně musíte překonat a porazit monstrózní konkurenci.

„Vždy když se vaše potvora setká s jinou potvorou, je výsledek jejich střetu nejistý," vysvětluje Hawley. „Třeba si můžou sednout a společně pozorovat západ slunce, ale mnohem častěji dochází k tomu, že se situací musíte prostě a jednoduše prosekat. Na PlayStation to provedete tak, že se zmocníte přímé kontroly nad svou potvorou a budete bojovat jako v každé jiné bojovce."

I když tým zatím nechce prozrazovat žádné detaily týkající se děje, Hawley tvrdí: „Hlavní důraz je položen na příběhu, který se vine celou hrou jako červená nit a odehrává se v pěti zemích. Po cestě vás čeká mnoho rozptýlení, ovšem klíčem k této verzi hry je právě ono dějové jádro." Pécéčková verze byla kritizována za to, že připomíná jakési obří tamagoči, nicméně Hawley pevně doufá, že tato verze si hráče dokonale podmaní, a to hlavně možností svou obludu neustále vylepšovat a měnit. „Změny, jimiž postavy procházejí, si jistě zamilují hlavně děti, které rovněž určitě ocení i humorné scénky a doprovodnou animaci, zatímco starší hráče patrně nejvíc zaujme příběh a hratelnost." ■

Pete Wilton





Čáry máry. **Kouzla se dějí pomocí ukazovátka. Tím se obešel celkem nepovedený PC systém.**



PROFIL

LOGO:	LIONHEAD STUDIOS
JMÉNO:	Pete Hawley
ZAMĚSTNÁNÍ:	Senior producer
HISTORIE:	Bývalý novinář píšící o hrách, posléze člen GT, kde produkoval *DBZ*, *B-Movie* a *Drivera*. Před dvěma roky přišel do Lionhead, kde má na starosti *Black & White* ve všech formátech.
VLIVY:	Hlavně *Populous*, ale taky *Zelda*, *Driver*, *Metal Gear Solid* a *Black & White* pro PC.

DALŠÍ INFORMACE:

WEB:	www.lionhead.co.uk

hodná nebo zlá."

JMÉNO:

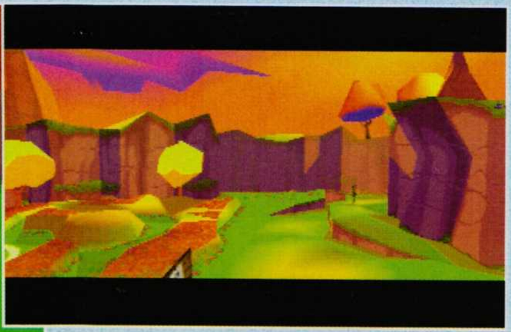
SHEEP DOG 'N' WOLF

POZNAMKY:

TOHLE JE TAKOVÝ KOMIKS *ROAD RUNNER* V BERÁNČÍM ROUNĚ. BÉÉ-BÉÉ!

SPECIFICACE	
STYL:	Arkáda/logická
VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Duben
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	80%

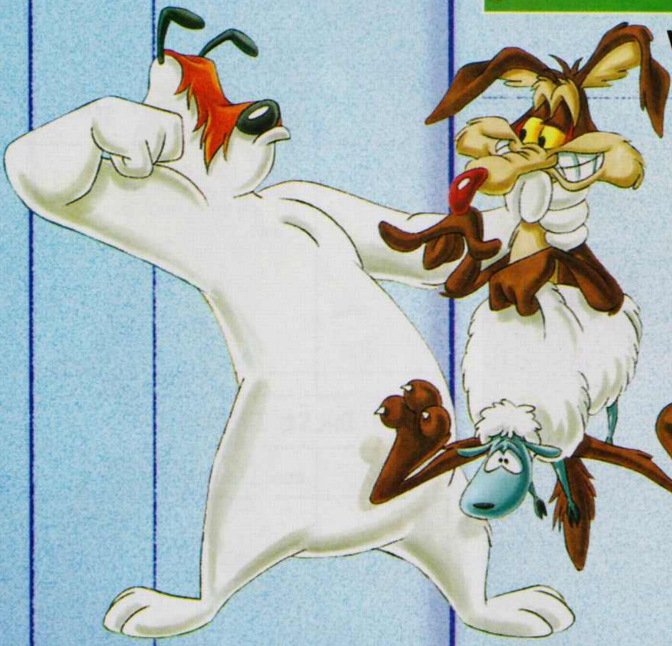




Hezké jako kojot. Pozadí bývají občas celkem strohá, ovšem ty teplé odstíny jsou pastvou pro oči.



Výbušný humor. Tahle hra použila snad všech osvědčených kameňáků, takže úrovně fakt stojí za to.



KOJOTŮV DVOJNÍK

Postavičky v *Sheep Dog 'N' Wolf* vám budou okamžitě připadat nějak povědomé, ovšem ve srovnání s Bugsem, Daffym, Porkym a spol nutno říct, že se postavám z Looney Tunes nevyrovnají. Nicméně je zde ještě jedna spojitost s rodinkou od Warner Brothers, neboť Ralph The Wolf je podle všeho bratrancem Wilea E. Coyota z *Road Runnera*. Stejně jako mnohem slavnější bratránek, i Ralph má zálibu ve výtvorech Acme a rovněž stejně náružívě pronásleduje svou vybranou potravu. A přinejmenším Gonard svou hlavní postavu skutečně miluje, neboť o svém vlkovi říká: „Je ztělesněním dokonale neúspěšného tvora, jenž se navzdory všem prohrám nikdy nevzdává. Ale tentokrát se mu naskytla příležitost doopravdy zvítězit: podaří se mu to?" Anebo jinými slovy, podaří se to vám?

Člověk by si řekl, že po pěti letech už na PlayStation nebude nic, co bychom ještě neviděli, žádná hra, o které by nešlo říct, že je více či méně podobná téhle nebo tamté. Jenže pak se z ničeho nic objeví *Sheep Dog 'N' Wolf*.

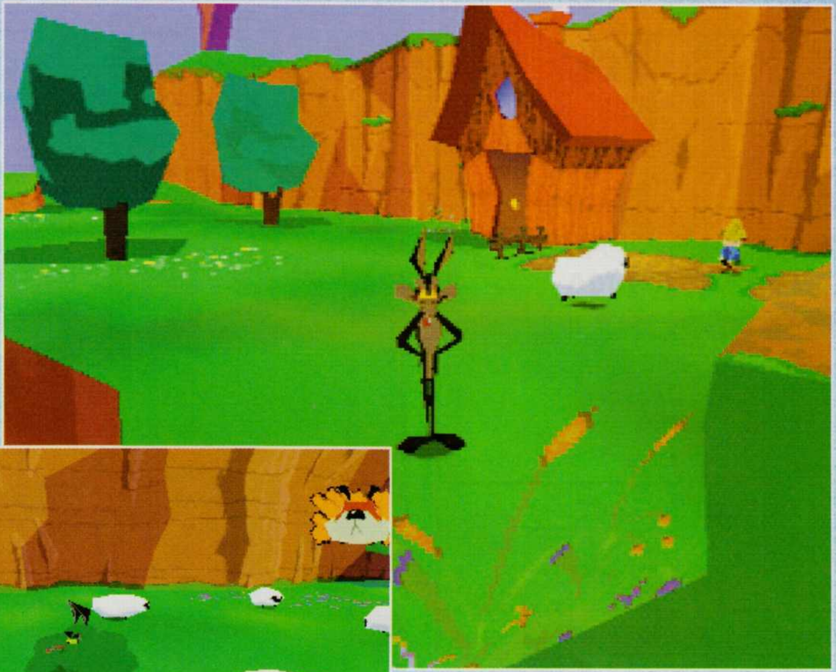
Hra je založena na komiksové řadě, vydávané společností Warner Brothers, a vám zde připadá role vlka Ralpha, jehož jediným cílem v životě je požírat ovce ze stáda, nad nímž ostře bdí ovčácký pes Sam. Na vývoji hry se začalo pracovat v roce 1998 a lyonský tým Infogrames se - jak nám s úsměvem na tváři prozradil jeho šéf Regis Gonard - zaměřil na to, aby „vytvořil uhozenou netradiční hru, jež by náležitě vyčnívala z davu a zároveň byla obdařena velkým smyslem pro humor."

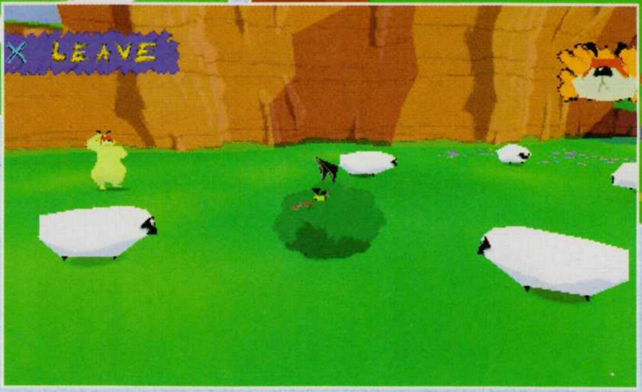
„Stádo sestává z 18 ovcí a Ralphovým úkolem je v každé úrovni zardousit jednu ovci, a to za použití nejrůznějších směšných pomůcek," vysvětluje Gonard. Příznivci Warner Brothers jistě dobře vědí, že ony směšné pomůcky jsou ve skutečnosti uhozené výrobky z dílny Acme, avšak právě ony jsou jen jedním důvodem, proč je tak těžké pojmenovat žánr téhle hry.

Uchvácení ovce probíhá ve třech krocích - nejprve musíte najít předmět, jenž vám v krádeži ovce pomůže, pak se musíte ovce zmocnit a nakonec s kořistí i prchnout. První část připomíná hratelností arkádovou adventuru, neboť se musíte vypořádat s nejrůznějšími nástrahami, přejít několik plošin a nalézt jeden ze šílených vynálezů Acme. Druhá část je laděna jako špionský titul - musíte se nepozorovaně připlížit k Samovu stádu, skrývat se v křoví a porostu a posléze použít své pomůcky na uchvácení jedné z oveček. Nakonec, jakmile se vám podaří zmocnit se ovce, musíte tuto dopravit na předem dané místo - zde vstupují do hry puzzle prvky, neboť každá ovce se chová jinak, což je nutno vzít v potaz, má-li vaše snažení být úspěšné.

CITÁT: **„Cílem bylo vytvořit uhozenou netradiční hru, jež by náležitě**







Vlk v křoví. **Tenhle prohnaný vlk využívá všech rysů krajiny, aby se přiblížil k nic netušícímu ovčáckému psu. Když se ale Solid Snakeovi podařilo schovat v papundeklové krabici...**

„Lze použít mnoho rozličných taktik utajení,“ prozrazuje Gonard, „přičemž musíte být co nejméně nápadní a hodně používat hlavu. Když na to půjdete hrubou silou, Sam vás vždycky snadno dostane. *Sheep Dog 'N' Wolf* je hra s postupně stoupající křivkou obtížnosti, neboť s každou další dokončenou úrovní má Samovo stádo o jednu ovečku méně, tudíž se Sam může pozorněji zaměřit na ty zbylé a navíc rovněž už zná taktiku, již používáte s jistými pomůckami. Celkem je ve hře 16 různých prostředí - všechny inspirované původním komiksem. Najdete tu louku, les, ale i poněkud neobvyklý opuštěný hrad či gejzír.

Klíčem k dokončení každé úrovně je využít věci, které v daném prostředí plní jedinečnou funkci, například motorovou pilu, kameny či děla, ovšem skutečná krmě - a taky zábava hry - spočívá v používání jednotlivých pomůcek. Gonard stále nechce prozradit, jak přesně budou tyto pomůcky ve hře konkrétně fungovat a jak je bude možné kombinovat, ovšem už pohled na jejich seznam dává tušit, že to bude stát za to. Ralph bude moci procházet katalog Acme a objednávat dámský ovčí parfém, saláty, rybářský prut, létající deštník, robota, ovčí kostým, raketu a spoustu dalších věcí. „Šlo nám o to, aby tyto věcičky byly co nejlegračnější,“ přesvědčuje nás Regis. Jistě chvályhodný záměr, tedy pokud tato legrace nebude na úkor hratelnosti, jak tomu bohužel bylo v nedávno vydaných komiksových hrách *Wacky Races* a *Flintstone Bedrock Bowling*.

Při pohledu na scénář vlk versus pes člověka trochu zamrzí, že hra bude pouze pro jednoho hráče. Gonard tvrdí, že režim pro dva hráče by vzhledem ke stylu hry „nebyl tím pravým ořechovým“. Jak přesně se tahle hra bude hrát, je dosud těžké říci, ovšem mix arkádové akčnosti, plížení a kameňáků à la Coyote by se nakonec mohl ukázat jako skutečná bomba. Acmeovské provenience, jak jinak. ■

Chris Buxton





Po vodě ven. **Hra je prošpikována hodně uhozenými pasážemi, přesně v duchu komiksu.**

PROFIL	
LOGO:	INFOGRAMES
JMÉNO:	Regis Gonard
ZAMĚSTNANÍ:	Šéf projektu
HISTORIE:	Gonard se podílel na několika komiksových titulech, včetně *Bugs And Taz Time Busters*, *Wacky Races* či *Looney Space Race*.
VLIVY:	Hlavní inspirací byla komiksová řada, jež se zase nechala inspirovat dnes už klasickým komiksem *Road Runner* s hlavní postavou Wilea E. Coyota.
DALŠÍ INFORMACE	
WEB:	www.infogrames.com

vyčnívala z davu a zároveň byla vtipná.“

JMÉNO:

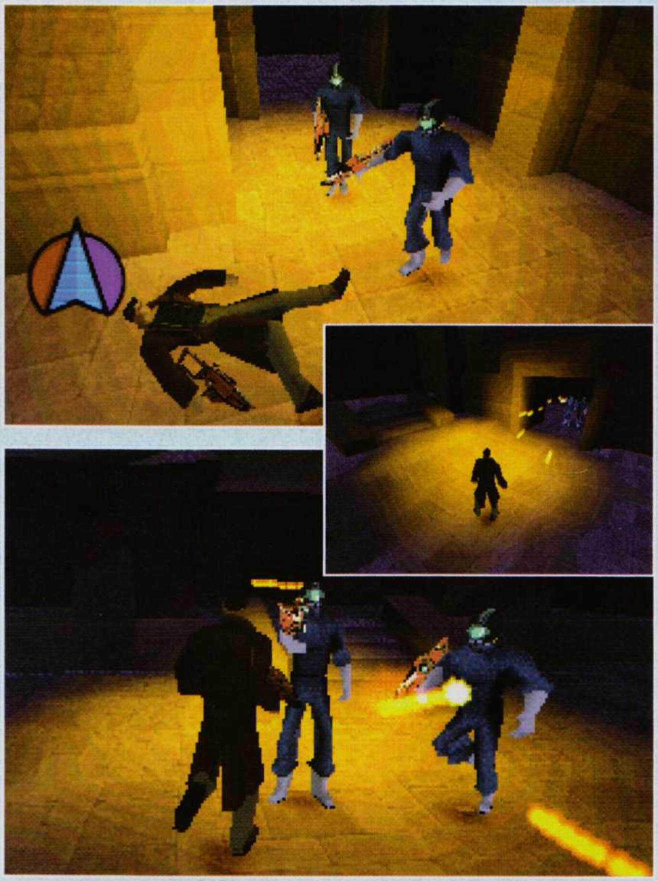
ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

POZNÁMKA:

OBYVATELÉ OBLASTI 51 PROSÍ: „VEZMI MNE NA PLAYSTATION."

SPECIFICACE

STYL:	3D akční adventura
VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Red Lemon
DATUM VYDÁNÍ:	3D akční adventura
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	70%
CITÁT:	**„Hra je založena na předpokladu, že vetřelci jsou skutečně strašlivé**



Laserové útoky. Nečekejte, že bude hra procházkou růžovým sadem. Na každém kroku na vás číhají vetřelci lačnící po vaší krvi.



V *Conspiracies* narazíte na řadu terminálů, na nichž vás čekají nejrůznější minihry, které vám pomáhají v postupu vpřed.

Město Roswell v americkém Novém Mexiku je místem nejslavnějšího ztroskotání mimozemšťanů. A nebo vlastně ne - bylo to je nahrané. Nikoli snad ze strany americké tajné služby, nýbrž ze strany samotných mimozemšťanů, kteří chtěli, aby si nebozí pozemšťané mysleli, že jsou lidi z kosmu neohrabaní týpci s vypouklýma očima, které zmerčíte na kilometry daleko. *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* vám dává příležitost seznámit se s kosmickou hrozbou, jež visí nad naší planetou.

Ve hře, laděné jako 3D akční logická adventura, vám připadne role Nicka Logana, který bojuje proti vetřelcům nabývajících všemožných monstrózních podob. Jste členem celosvětové aliance (The Global Alliance), skupiny pořádně vyzbrojených detektivů s vlastním týmem vědců, kteří pro tyto detektivy vyrábějí masky. K dispozici máte širokou škálu zbraní, od laserových pušek až po miny, s jejichž pomocí musíte pronásledovat a likvidovat lotry hned na pěti místech světa: v Londýně, Irsku, San Francisku, mayských chrámech Střední Ameriky a taky v ředitelství Aliance.

Zatímco úspěšný komiks, jenž hru inspiroval, je cílen vyloženě na děti kolem deseti let, hra chce oslovit publikum podstatně vyspělejší. „Je to o dost temnější a i Nick Logan je starší," vysvětluje nám Iannetta. *Roswell Conspiracies* je hra zcela zjevně inspirovaná spíše vyspělými puzzle tituly než úsměvnými a roztomilými záležitostmi pro děti. „Čerpali jsme z her jako *Syphon Filter*, což znamená, že v našem případě nejde o nějakou přímočarou komiksovou konverzi," pokračuje Iannetta. „Nicméně pokud toužíte po krvi, vyhřezlých vnitřnostech a jiných podobných věcech, jste na špatné adrese." Lotři ve hře totiž dokonce ani neumírají - když je zasáhnete, pouze se skácí na zem a tam sebou melou.

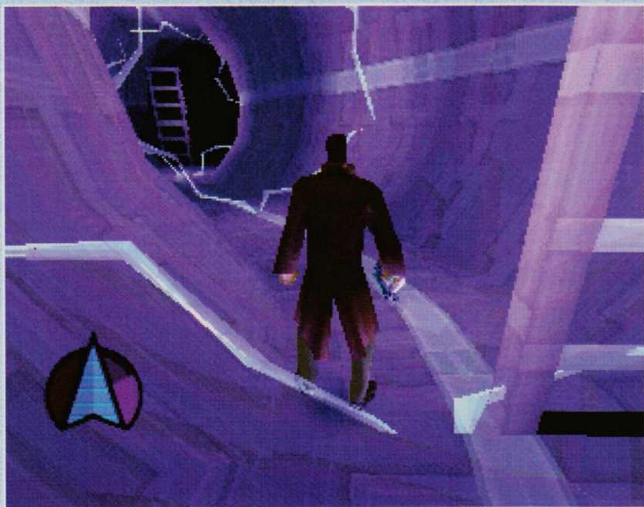
PŘEHRŠLE MINIHER

„Hned zkraje jsme si řekli, že musíme udělat hru, která nebude úplně lineární," říká Steve Iannetta, hlavní designér *Roswell Conspiracies*. „Pořádně se rozhlédnete kolem sebe a vyberete si věci, kterých byste se chtěli chopit a vylepšit. Vezměte si například *Final Fantasy* - minihry jsou zde tak skvělé, že z jedné z nich se stal samostatný titul, tj. *Chocobo Racing*."

Navštívili jsme Glasgow, domovské město vývojářů z Red Lemons, abychom si na vlastní kůži vyzkoušeli jednu z miniher, zde využívané jako samotné jádro akční hratelnosti, například pro deaktivaci výbušnin, a musíme konstatovat, že hra díky ní skutečně získává na rozmanitosti.

V této minihře máte za úkol mačkat řadu tlačítek v kombinaci s ukazateli směru. Hra rovněž obsahuje minihry s helikoptérou, v nichž z perspektivy první osoby likvidujete své nepřátele ze vzduchu. No a tohle všechno dohromady znamená, že se při hře nebudete cítit svázáni enginem 3D akční adventury, jenž tolik připomíná jiné hry téhož žánru.



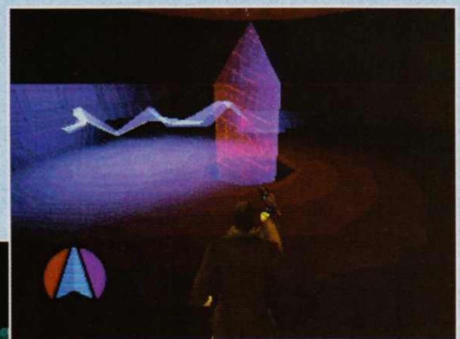


Cesta za světlem. **Coby Nick Logan procházíte temnými katakombami, vyhýbáte se nástrahám a usilujete o to zamezit hrozbě, již představují vetřelci.**









Velký třesk. **Možná je *Conspiracies* klasickou logickou hrou, ale má i své silně akční momenty a dunivé exploze.**



„Důležité pro nás bylo to, aby hra měla náležitý vzhled. Podařilo se nám dokonce získat svolení autorů komiksu, abychom mohli vytvořit úplně nové nepřátele," prozrazuje Iannetta. „Klíčovou věcí bylo věrně se držet vzhledu filmové verze, ovšem na druhé straně jsme zase chtěli, aby se Nick Logan pohyboval co nejrealističtěji. Měli jsme trochu potíže s animací jeho kabátu a rozčepýřenými vlasy víl, a tak jsme do hry vložili určitou skrytou strukturu, jež vytváří dojem, že daný předmět vlaje ve větru." Výsledkem vývojářského snažení je jeden z nejplynulejších pohybů postav, který jsme měli možnost na PlayStation vidět.

„Do hry jsme vložili i Sh'Lainn Blaze," zubí se Iannetta. Tato slečna Blazeová je naprosto úžasná lesní víla, jež vypadá na devatenáct, ale ve skutečnosti je jí osmdesát. „Je hodně divoká a krutá," podotýká její autor, „ovšem vždycky vás varuje, jaké máte šance na přežití." Tato potvůrka však není osamocená, stejně tak totiž budete muset spolupracovat s jinými postavami z Aliance, a to jednak kvůli sevřenosti děje, jednak pro zachování věrnosti filmové řadě.

„Hra není v žádném případě nějaká plnokrevná střílečka, ovšem akční scény tu rozhodně nechybějí," upozorňuje Iannetta. Čekají vás doslova tuny power-upů, včetně léků, munice a rovněž neviditelnosti. „Nenechali jsme si ale ani ujít příležitost se předvést," usmívá se autor, „například mayská úroveň používá světelného efektu, s jehož pomocí vytváří realisticky vyhlížející pochodeň a ta má naprosto zásadní význam pro atmosféru celé hry - lotři vystupují postupně ze šera a vy je musíte oddělávat."

Roswell Conspiracies se vydala po sympatické cestě někde mezi komiksovým násilím a akčními puzzle prvky. Sledujte pozorně oblohu... anebo náš časopis. ■

Lee Hall



Grafika **je dost stylizovaná, ale námět to vyžaduje.**

PROFIL	
LOGO:	
JMÉNO:	Steve Iannetta
ZAMĚSTNÁNÍ:	Hlavní výtvarník
HISTORIE:	Iannetta se dříve podílel na pécéčkové plošinovce *Earthworm Jim 3D*, titulu inspirovaném komiksem, jenž se sám nechal inspirovat hrou.
VLIVY:	*Matrix*, *Blade Runner*, *Syphon Filter* a další.

DALŠÍ INFORMACE:	
WEB:	www.redstorm.com/roswell

oblydy nabývající humanoidních podod."

text: **Mark Donald**

VZPOURA ROBOTŮ

VYPADÁ TO JAKO *METAL GEAR,* JE TU CITELNÁ INSPIRACE *RESIDENT EVILEM* A PRÁVĚ TO PŘICHÁZÍ NA PS1. ANO, PŘESNĚ TOHLE JE *C-12*, NEJNADUPANĚJŠÍ HRA TOHOTO ROKU.

FAKTA

Vydavatel:	SCEE
Výrobce:	Sony Cambridge
Žánr:	Akční adventura
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	Březen
Formát:	PlayStation1
Internet:	www.playstation-europe.com

C*-12*, co vy na to? Divný název hry, že? Název, jenž v člověku okamžitě vyvolá představu děsivého světa ovládaného strašlivými futuristickými vehikly, které řídí po pomstě žíznící šílení vynálezci s narezlou bradkou. Naštěstí designéři hry zvolili poněkud méně hrozivý scénář: titul je posazen do blízké budoucnosti a planeta Země je zamořena rasou mimozemských zlodějů DNA. Tihle týpci s hmyzíma očima (a jejich mechaničtí pomocníci) usilují o jediné - podrobit si lidstvo a nebohým smrtelníkům doslova sedřít maso z kostí. A utéct se podaří jen těm, co budou mít skutečně z pekla štěstí.

Nicméně zatímco jsme se při pohledu na název hry bezradně drbali ve vlasech, pohled na vizuální stránku hry nás téměř donutit dotknout se protilehlého pólu naší anatomie. *C-12* totiž vzhledově hodně připomíná *Metal Gear Solid*: střelnými zbraněmi vyzbrojený hrdina prochází setmělým prostředím a své nepřátele likviduje pořádnými dávkami olova. Nicméně *C-12* je dobrodružstvími pana Solida Snakea inspirována jen zčásti. Producent titulu John Meegan nám ochotně prozradil další zdroje inspirace a vlivu: „Je to akční adventura hraná v třetí osobě, jež se nechala inspirovat tituly, jako jsou *Metal Gear Solid, Syphon Filter, Soul Reaver* a *Resident Evil.* Šlo nám o to udělat takovou rychlejší verzi *Resi Evil*, která by běhala v reálném čase. No a celou tuhle záležitost jsme chtěli umístit do nehostinného, ba přímo depresivního prostředí a rovněž do něj začlenit několik netradičních puzzle prvků. Rovněž nám šlo o to ukázat, že po vizuální stránce lze na PlayStation1 jít ještě dál. To byla taková výzva, s níž jsme práci na hře začínali.“

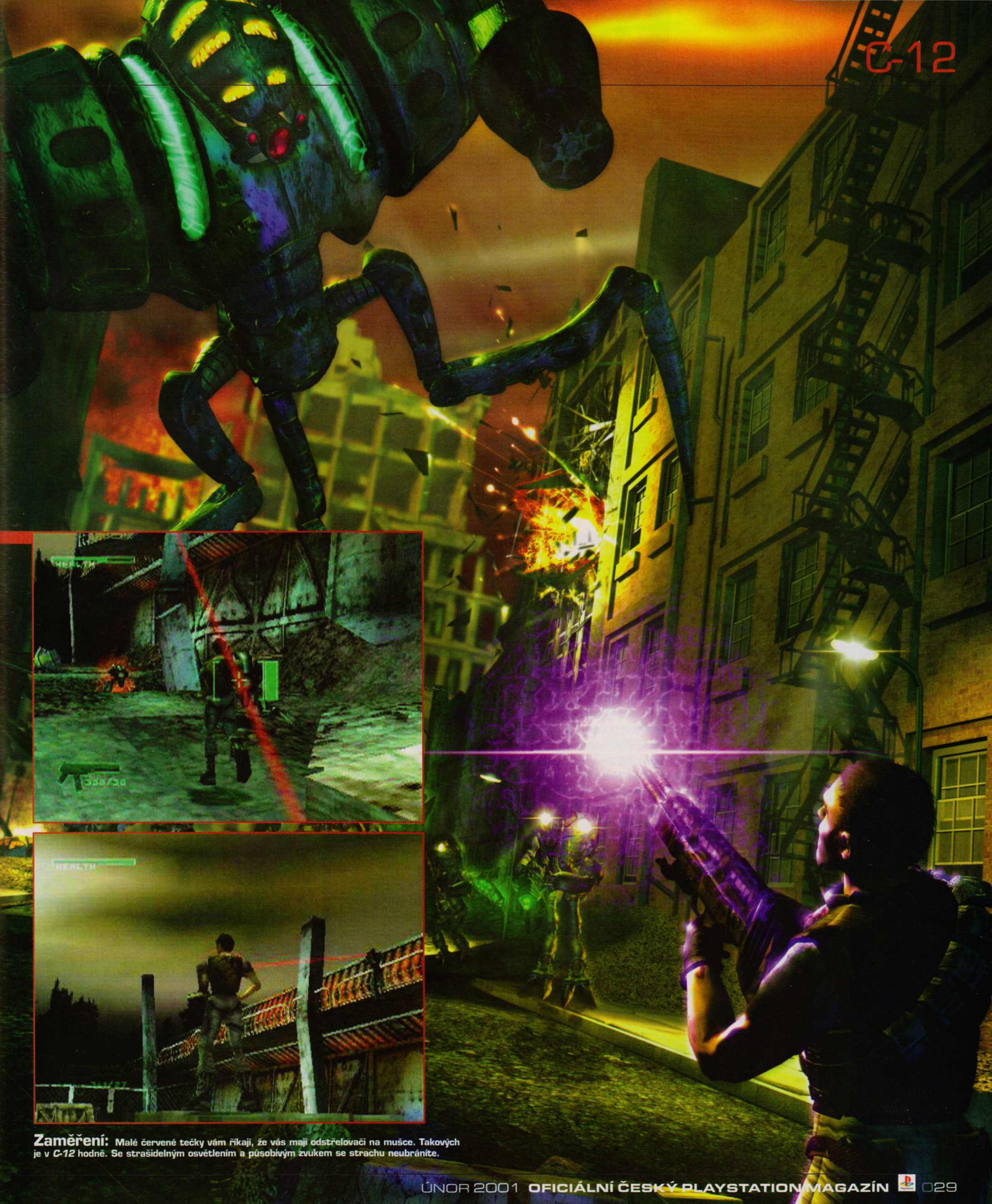
A podobně velkou výzvou, doslova úskalím, je to, kde s popisem téhle hry začít. Každý aspekt titulu si totiž zasluhuje, abychom jej popsali do nejmenšího detailu - je to skutečně úžasné. Už od samotné úvodní scény, kdy coby poručík Vaughan, vůdce lidského odboje (Human Resistance), běžíte po opuštěné ulici, nemáte čas na žádné lelkování - najednou se totiž rozlétnou obrovské ocelové dveře, vyvrácené dvěma monstrózními kyborgy, jejichž pěsti fungují jako strašlivý a nezastavitelný buchar. Ano, právě jste vstoupili do krutého, leč skvostného a uhrančivého světa *C-12*. ▶





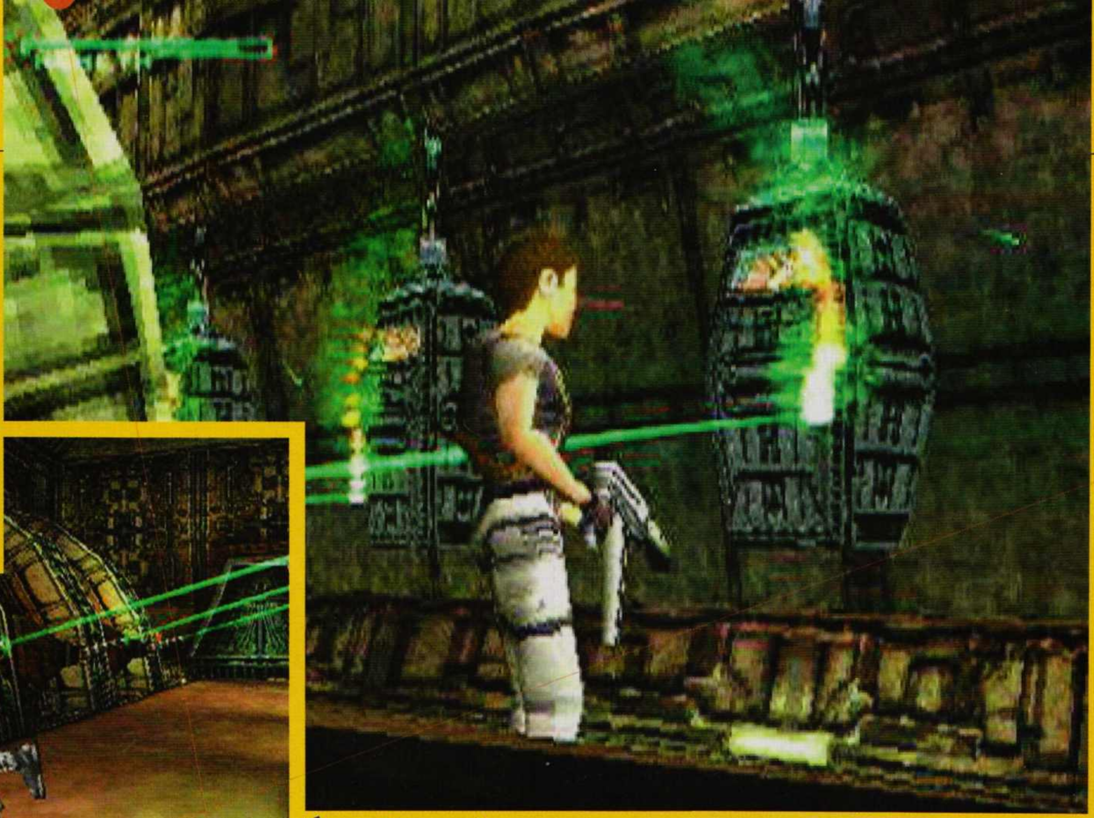


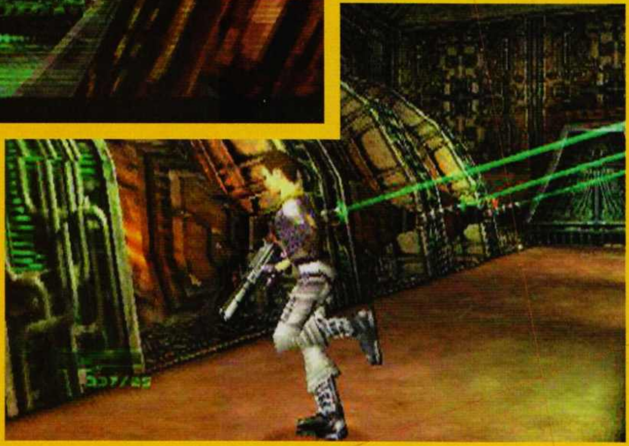
Smrt všude kolem: Buď nepříteli vlezete přímo do rány, nebo využijete terén strategicky. Najděte si úkryt a pak je všechny zlikvidujte.



Zaměření: Malé červené tečky vám říkají, že vás mají odstřelovači na mušce. Takových je v *C-12* hodně. Se strašidelným osvětlením a působivým zvukem se strachu neubráníte.







Úrovně strachu: **Hra se odehrává v šesti rozlehlých úrovních, obsahujících městské ruiny, průmyslové komplexy, zlověstné laboratoře, kde se konají pokusy na lidech (nahoře), a organickou bizarnost vetřelecké základny.**

PUZZLE

Nejlepší videohry jsou ty, kde nevidíte průrvy, mezery mezi scénami. Právě nerušená plynulost grafiky nejvýmluvněji říká: „Toto je videohra!" *C-12* hráče od samotného začátku vrhne do bohatého a naprosto přesvědčivého prostředí Země, zmítané válkou a zamořené vetřelci. Nečeká vás nic než souboje a bude se po vás požadovat i pěkně rychlé rozhodování. „V rozlehlých prostředích jsme chtěli dosáhnout rovnováhy mezi souboji, puzzle prvky a průzkumem," prozrazuje Meegan. „Ale neděláme to tak, že bychom prostě řekli: ‚Tohle jsou vaše úkoly, jděte a splňte je.' Ne, musíte doslova číst prostředí, zjistit, o co zde běží, a sami se rozhodnout, jaké kroky budou nejlepší." Což znamená, že *C-12* tvrdě pracuje na tom, aby hráče ponořil do své vlastní reality, než aby mu - jak tomu často bývá - na začátku poskytl nit, kterou pouze stačí sledovat. Mise v *C-12* tak působí značně věrohodně, neboť se velice zdařile prolínají s dějem celé hry (viz rámeček Jo! Takhle to tedy je! nalevo).

Lidstvo ve válce s vetřelci prohrává a odbojová skupina proto vše vsadila na jednu kartu: pokusit se posledním zběsilým útokem zmocnit vetřelecké technologie a obrátit ji proti jejím původním pánům. To je jakési pozadí, na němž se pokoušíte zachránit roztroušené odbojové jednotky před kyborgskými lovci lidského masa. Jistě neočekáváte, že se vám všechno podaří, a *C-12* dokáže tyhle situace, kdy se vám situace vymkne z ruky, podat naprosto nádherně a přesvědčivě. Každá mise obsahuje nějakou překážku, zádrhel a i úkoly, které na první pohled vypadají snadné jako hračka, se dokáží neuvěřitelně zkomplikovat neočekávanými okolnostmi. Například v jednom momentu hry je odbojová skupina vystavena těžkému vetřeleckému útoku a je třeba ji evakuovat. Vy máte za úkol vypracovat sebeznicující destrukci, která má zabránit tomu, aby se nepřítel zmocnil super tajných informací. Nicméně tuto sekvenci lze spustit pouze prostřednictvím čipu, který - co čert nechtěl - je zrovna implantován v těle mrtvého generála, který právě modrá v márnici. Nu, co vy na to?

No a tak se musíte prosekat do márnice, vyvézt svůj náklad na márách do lékařské stanice, kde mrtvému generálovi čip vyjmou z těla. Ale mezitím došlo k přerušení elektrického proudu, a tak musíte přijít na to, jak operační sál zásobit dostatkem elektřiny. Navíc před sebou stále máte úkol celou základnu v daném časovém limitu evakuovat.

Úžasné, byť máme trochu obavy, že všechny ty zápletky a složitosti budou pro obyčejné smrtelníky příliš. Nicméně Meegan vzal na zřetel i tuto skutečnost: „Je pravda, že logické úkoly vyžadují poměrně dost přemýšlení, ale na druhé straně nejsou tak těžké, aby kvůli nim hra lidi omrzela. Navíc jsme si dali záležet, aby hráč dostával dostatečnou nápovědu prostřednictvím rádiového vysílání z odbojové centrály."

VELKÉ PUŠKY

Je ovšem zcela jasné, že dobrá hlava vám v téhle hře nestačí. Rozhodně ne tehdy, když si to musíte na férovku rozdat s vetřelci, kteří si s násilím hlavu rozhodně nelámou. Jak to ostatně potvrzuje sám Meegan: „Někdy se po vás vyžaduje obezřetný pohyb po prostoru, v jiných pasá-

JO! TAKHLE TO TEDY JE!

Tak tady to máme. Země byla skoro zničena mimozemskými nájezdníky. Ti sem přišli proto, aby získali co nejvíc uhlíku, a bohužel hodně tohoto prvku je obsaženo i v tělech lidských bytostí. Lidstvu hrozí vyhubení. A ponížení. Mnoho vězňů je „konvertováno" do kyborgů, které ovládají vetřelci, stávající se z nich hybridy lidí a počítačů naprogramované na lov zbytku lidstva, zatímco jejich pánové odpočívají a jenom lízají smetanu. Odboj je neúspěšný a obecně neschopný něco podniknout. Všichni jeho vůdci jsou buď mrtví, nebo v zajetí. Ti, kteří přežili, se schovávají v izolovaných skrýších uprostřed ruin kdysi vzkvétajících měst. Vtom ale na scénu přichází naděje lidstva, muž jménem poručík Vaughan neboli vaše maličkost. Sem prosím vložte své jméno ....



C-12 je izotop uhlíku, na němž je založen veškerý život na Zemi.















Heavy metal: Pokud se zmocníte silných zbraní, odměnou vám bude strašlivá palebná síla. Cestu ke zbraním jako bazuka si otevřete hned na počátku hry prozkoumáváním skrytých oblastí a plněním vedlejších úkolů.

zích je to zase pořádný bojovkový nářez."

A nemůže být vůbec pochyb o tom, že vám při bojových scénách doslova polezou oči z důlků - tedy přinejmenším. Jednoduše a výstižně řečeno, je to adrenalinově nadupaná kombinace úchvatně opulentní grafiky a zběsilých akčních scén. Prvním příznakem nadcházejících potíží často bývá vše říkající červený laser, jenž se objeví kolem vás. Pak už následuje zdrcující křížová palba - z jedné strany vás ohrožují kyborgští zabijáci ze země, z druhé pak zruční odstřelovači pálící ze střech okolních domů. Snažíte se schovat za nějaké auto nebo rmut, ale střely létají doslova ze všech úhlů. Ulicí otřásá jedna detonace za druhou, země je rozdírána údery blesku a váš obličej se ztrácí v oblacích dýmu. Atmosféru totálního chaosu dotvářejí bohaté grafické efekty a vy máte dojem, že se skutečně nacházíte uprostřed šílené bitevní vřavy.

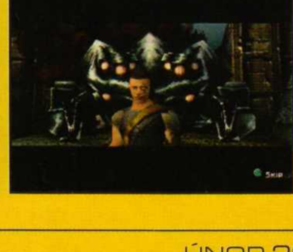
Tento pocit ještě stupňuje chování vašich spolubojovníků i nepřátel. Vaši kamarádi se totiž během bojů často dostanou do obtíží a jejich volání o pomoc vám doslova zahlcuje rádio. Buďto se je můžete pokusit zachránit, anebo musíte trpně přihlížet jejich neslavnému konci. Dokud však budou naživu, budou zoufale hledat nějaký úkryt, střílet a zároveň přitahovat stále sílící nepřítelovu palbu. Rovněž stojí za poznamenání, že se kyborgové a vetřelci chovají podle nejrůznějších modelů, a tak se s nimi lze vypořádat pouze tehdy, pokud náležitě upravíte svou taktiku (viz rámeček Všehoschopná monstra na straně 33). Například vetřelci-bojovníci (Alien Warriors) dokáží skákat přes obrovské vzdálenosti, a tak je zbytečné hledat nějaký úkryt, neboť přeskočí jakoukoli překážku, kterou jim postavíte do cesty. Pak jsou tu vetřelci-vědátoři (Alien Scientists), kteří si se svou kořistí nejprve rádi trochu pohrají a teprve pak ji zabijí. Jejich první útok cíl paralyzuje a vy máte pouze několik sekund na to, abyste se z útoku vzpamatovali a něco učinili, jinak je po vás.

Je naprosto skvělé, že pokud si i během boje zachováte chladnou hlavu, nemusíte se ze šlamastyky nutně vysekat násilím, ale lze zvolit i nějakou chytrou fintu. Když vám třeba odstřelovači likvidují jednoho kámoše za druhým, můžete najít volnou uličku, vběhnout do budovy zadním schodištěm a ty grázly do jednoho sejmout ručním granátem. Pak nahodíte na rameno bazuku a z nově získaného palného bodu zlikvidujete kyborgy na ulici. Někdy se dokonce můžete vyhnout přímému střetu úplně, což se náramně hodí, když jste na štíru s energií. Tak například v jednom okamžiku hry pronikají kyborgové do budovy výtahovou šachtou. Buď se jim můžete postavit a čelit neustálému přívalu, anebo stačí jednoduše šachtu ucpat nějakým přemístitelným objektem.

Vetřelci vám občas i nechtěně pomůžou, to když za sebou bezmyšlenkovitě nechají šikovné technologické věcičky. Za prvé máte k dispozici vynikající Vaughanovy kontaktní čočky na vidění ve tmě, díky nimž - jak najednou zjistíte - máte přístup do režimu v první osobě (viz rámeček Jak vidět rudě na straně 32). Pak tu máte tři různé druhy vetřelecké sloučeniny, jíž lze namíchat tak, aby vytvářela hluk, světlo anebo korozní účinky. Stojí proti vám drsné, leč hloupé kyborgské stráže? Není nic snadnějšího, než je sejmout jedním výbuchem. Obklopují vás vetřelečtí červi v opuštěném podchodu? Možná se uchýlili právě sem proto, že nesnášejí světlo, co vy na to? Neláká vás přímý útok na vetřeleckou baštu? V pohodě, stačí sáhnout po kyselině a trochu to vypálit. Dosáhnete téhož a navíc s menším rizikem. ▶







MISSION: POSSIBLE

Logické hádanky v *C-12* jsou nesrovnatelně lepší, než tomu bývá obvykle, neboť realisticky zapadají do prostředí i děje a od hráče vyžadují takové myšlení, kdy musí brát ohled na různé okolnosti. Zde je příklad jednoho takového úkolu z rané fáze hry:



Krok první
Vaughan musí obnovit přívod proudu do železničního systému. Když ale přejde můstek, ten se zhroutí a vezme s sebou i kabely.



Krok druhý
Vaughan najde zdroj energie a proud zapojí přímo do železnice.



Krok třetí
Elektrický proud napájí rovněž dráty, které Vaughan před chvilkou zpřetrhal. Můstek je nyní pod proudem a přitom je to jediná cesta zpět.

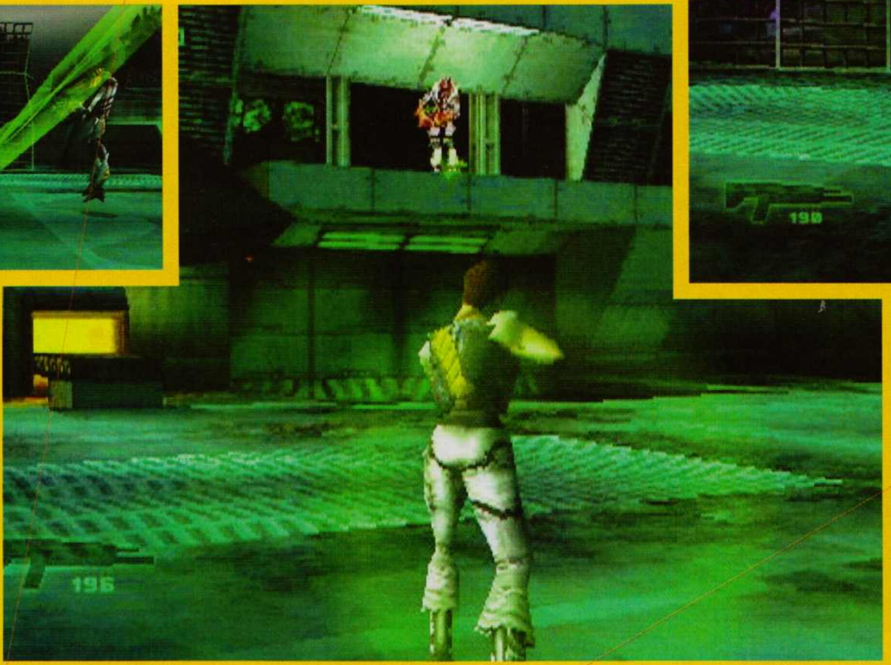


Krok čtvrtý
Vaughan prozkoumá okolí termálním imagerem a narazí na skrytý rozvaděč ovládající přísun elektřiny do dané oblasti.



Krok pátý
Vaughan odpálí rozvaděč, odřízne tak zdroj proudu a můstek je teď bezpečný. Moc elektřiny byla poražena, teď ještě zbývají ti vetřelci.









Cíl na mušce: Zabíjení vetřelců není tak snadné, a to pro jejich dokonalé AI. Pod těžkou palbou se brání štíty, hledají úkryt a palbu opětují. Hodně těžké.





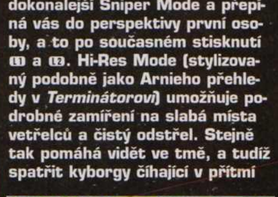


Kůži na trh.
V pozdní fázi hry podstoupí Vaughan operaci, skrze kterou se stane kyborgem. A je to tu! Úplně nové schopnosti.

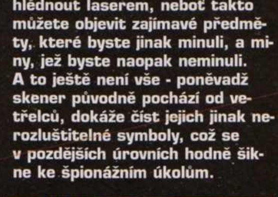
JAK VIDĚT RUDĚ

DÍKY BIOLOGICKÝM IMPLANTÁTŮM TOHO VAUGHAN UMÍ VÍC, NEŽ JE NA PRVNÍ POHLED VIDĚT.

Kromě toho, že Vaughan díky laserovému oku vypadá jako pořádný drsňák, má tahle věcička rovněž tu výhodu, že funguje jako dokonalejší Sniper Mode a přepíná vás do perspektivy první osoby, a to po současném stisknutí L1 a R1. Hi-Res Mode (stylizovaný podobně jako Arnieho přehledy v *Terminátorovi*) umožňuje podrobné zamíření na slabá místa vetřelců a čistý odstřel. Stejně tak pomáhá vidět ve tmě, a tudíž spatřit kyborgy číhající v přítmí na svou kořist, kterou byste se dozajista stali, kdybyste zůstali v režimu první osoby. Kdykoli se dostanete na neznámé místo, stojí za to jej nejprve rychle prohlédnout laserem, neboť takto můžete objevit zajímavé předměty, které byste jinak minuli, a miny, jež byste naopak neminuli. A to ještě není vše - poněvadž skener původně pochází od vetřelců, dokáže číst jejich jinak nerozluštitelné symboly, což se v pozdějších úrovních hodně šikne ke špionážním úkolům.



Přepnete se do první osoby a bionické oči narazí na sud s olejem.



Ten pak odpalte a se zacpanýma ušima sledujte explozi.

STRAŠLIVÁ PŘEDTUCHA

Právě tato úroveň rafinovanosti a promyšlenosti přispívá k tomu, že je *C-12* obdařena nebývalou hloubkou. Máte před sebou na prozkoumání celý svět a požaduje se na vás mnohem více interaktivity než jen obratné zacházení s bazukou a minometem. Jak hru charakterizuje Meegan: „Není to tak, že byste na začátku prostě nastoupili do vlaku a na druhém konci vystoupili, městem musíte prostě procestovat. Člověk získává dojem, že vše souvisí se vším a že kolem vás existuje živoucí prostředí."

Ano, skutečně téměř živoucí. *C-12* má úžasnou grafiku, jež skýtá dojem zruinované planety drcené železnou nohou vetřelců. Podobně jako v temných scénách *Terminátora 2*, kdy vidíte zemi v područí strojů, i zde procházíte válkou zmítanými městy, v nichž vládne věčné přítmí. Oko doslova tančí kolem bohatých vizuálních detailů, přičemž každý z nich jenom posiluje neblahé tušení. Po ulicích se válejí doutnající vraky převrácených aut, z polámaných betonových sloupů bezmocně visí zpřetrhané ocelové dráty a silnice jsou plné kráterů. Atmosféra je tak hustá, že by se dala krájet, a brilantně ji dotváří zvuk. A když konečně zahlédnete za rohem párek nebezpečných kyborgů, zpocený prst vám už dávno nervózně poskakuje po spoušti, přičemž jedinou úlevu od strašlivého napětí skýtá bezhlavá panická palba.

To ovšem ještě nic není, to skutečně strašlivé vás totiž teprve čeká. Jak postupně pronikáte na nepřátelské území, pustota a ponurost prvních úrovní najednou přechází v organické úrovně plné vetřelců. Komplikované a komplexně propojené vetřelecké struktury připomínají vnitřek obrovského střeva, přičemž důraz se ve hře přesouvá z kyborgů na obrovské válečníky. S grafikou se zrychluje i děj, hráč se konečně dozvídá, jaký je onen strašlivý záměr vetřelců a odpor odbojové skupiny je stále zoufalejší. Nakonec se dostanete do zvláštního zařízení na konverzi (temná kříženina mezi vivisekční laboratoří a farmou), kde jsou lidské bytosti přeměňovány na kyborgy. Právě zde se stanete svědky jedněch z nejstrašlivějších scén, jaké jsme dosud na PlayStation mohli vidět: bublající nádrže odhalují svůj lidský obsah a okolní stěny odrážejí nářek nebožáků a chechot vetřelců.

Ale ani tohle není to poslední, z čeho vám v *C-12* spadne čelist. Toto je skutečně ambiciózní titul, jenž usiluje o to hráče ohromit úžasným rozsahem stejně jako zlověstnou hratelností s úrovněmi strukturovanými dle cibulovitého modelu. Výbušné souboje, úchvatné hádanky, spousta prozkoumávání - to je to nejlepší, co nám videohry v současné době mohou nabídnout. Tak vzhůru do toho. ■

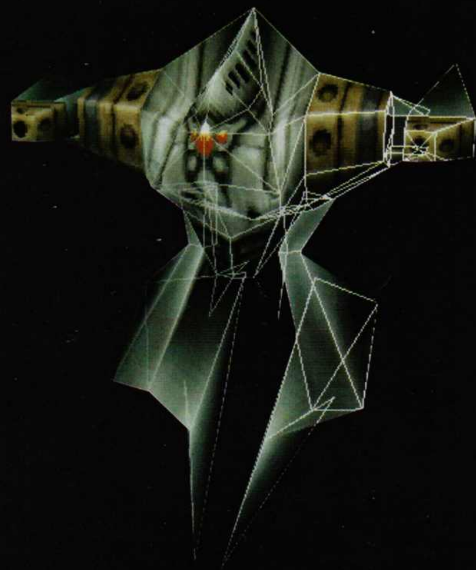
VŠEHOSCHOPNÁ MONSTRA

NA VÁŠ GRANÁT (POKUD JEJ NAJDETE) ČEKAJÍ V *C-12* NESČETNÍ KYBORGOVÉ A VETŘELCI. ZDE JE KRÁTKÉ SEZNÁMENÍ S TĚMI NEJLEPŠÍMI.



Lidský kyborg

Tupý blb vyzbrojený samopalem. Bezcílně bloudí kolem a střílí po cílech.



Hlídací droid

Používaný k ostraze prostoru. Pokud vás zmerčí, spustí poplach a dané místo se během chvilky zaplní kyborgy.



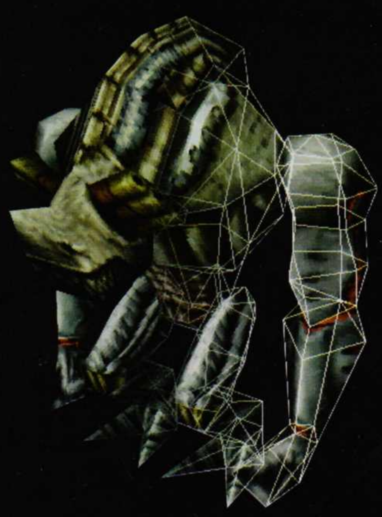
Vetřelec-válečník

Mnohem inteligentnější než průměrný kyborg. Válečníci dokáží přeskakovat velké vzdálenosti, a umějí kolem sebe iniciovat silové pole.



Vetřelec-pavouk

Znepokojivý vetřelecký hmyz, jenž plive kyselinu a plodí neustále další pavouky, které je nutno setřást joypadem. Doslova.



Vetřelec-nosorožec

Úplně tupý, ale zato neuvěřitelně silný. Dokáže nabrat obrovský kus zdi a pohřbít vás pod ním.



Vetřelec-zabiják

Nebezpečný, rychlý a vybavený maskovacími pomůckami. Útočí v páru, jeden vždy upoutá vaši pozornost a druhý zaútočí zezadu.

zlo/**teror**/zombie//**nečisté**/geny

Vydavatel: Eidos
Výrobce: Kronos
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Březen

Fear Effect 2: Retro Helix

CHYSTÁ SE DALŠÍ DÍL HRY, V NÍŽ NAJDETE SKORO STEJNĚ FILMOVÝCH SEKVENCÍ JAKO SAMOTNÉ HRATELNOSTI. A OPĚT TO NEVYPADÁ ZLE.

FAKTOR STRACHU



V *Retro Helix*, stejně jako v původní hře, nemáte klasický ukazatel zdraví. Nahrazuje ho fear-meter (měřič strachu). Čím hůř si vedete v soubojích, tím menší máte sebevědomí a snadněji podléháte nepřátelům. Pravda, odvádí stejnou práci jako ukazatel zdraví, ale je to příjemná změna.

INVENTÁŘ



Místo abyste se museli přepínat na obrazovky menu, máte tady inventář neustále přímo před sebou. Pomocí tlačítek ⊗ a ◎ se pohybujte v nabídce, vyberte si zbraň nebo nějaký předmět a zmáčkněte Ⓐ.



Čas od času se ze země zapomnění vynoří nějaká hra, aby nás překvapila a potěšila. Jednou z nich je *Fear Effect* (*PSM25* 8/10).

Měli bychom na jednu stranu připomenout, že nás dováděla k šílenství příšerně obtížnými sekvencemi s bossi, ale pokud si vzpomenete na originální zápletku, skvělou prezentaci a hlavolamy, které se ve hrách jen tak nevidí, zářila *Fear Effect* jako strážný oheň v temnotách.

A ačkoliv mnohá pokračování různých her nedokázala uspokojit naše očekávání - poradit si s nedostatky, které se v původní hře objevily, a zároveň navázat na její sílu, právě s tímhle, zdá se, přichází *Retro Helix* (i když technicky se vlastně nejedná o pokračování, nýbrž o předchozí dobrodružství). Smekáme tedy před vývojáři Kronos. Udělali přesně to, co bylo třeba, a postupovali přesně podle kritiky, kterou byla hra častována. *Fear Effect* byl zbaven stínu absurdní obtížnosti a strašlivých nahrávacích časů.

Forma je velice podobná jako u první hry, jde o adventuru ve stylu *Resi*, kde prozkoumáváte prerenderované prostředí, řešíte hlavolamy a likvidujete hordy zmutovaných příšer. Ale právě tady podobnost končí - v *Retro Helix* se objevují jedny z nejinteligentnějších a nejduchaplnějších hlavolamů, jaké jsme kdy ve hrách viděli. Je to opravdu záhul na mozek.

> **„Jsou tu jedny z nejinteligentnějších a nejduchaplnějších hlavolamů, jaké jsme kdy ve hrách viděli."**

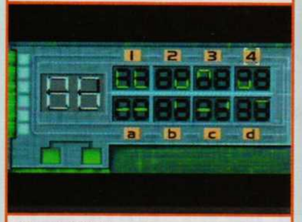
Graficky je skvělá. Animované prerenderované pozadí je samo o sobě dost pohledné a bohaté, ale postavy a nepřátelské bytosti mají skvělé charisma a dodávají *Retro Helix* jedinečnou atmosféru, kterou je ve hrách vidět jen velmi zřídka.

Plynulost hratelnosti je další oblast, kde se lidé z Kronos vyřádili. Postarali se o zanedbatelné nahrávací časy, které hru nikdy nepřeruší na tak dlouho, aby to hráče nějak významně naštvalo.

Nechtěli bychom vás zbytečně namlsat ani dělat nějaké ukvapené, předčasné závěry, ale to, co jsme z *Retro Helix* prozatím viděli, bylo k smrti zajímavé. Velké množství krve a erotický nádech sekvencí bude určitě odměněn věkovým omezením nad 18 let, takže bacha, děcka. ■

Al Bickham

HLAVOLAMY



Obtížnější hlavolamy po vás často vyžadují dostat se do cizího počítače nebo se vypořádat s bezpečnostním zařízením. Budete muset oprášit mozek - v mnoha případech jde o rafinované logické systémy, jimž musíte přijít na kloub.

DRSNÉ ZBRANĚ



Čeká vás spousta střílení a ve hře si můžete opatřit nejrůznější zbraně. Další vychytávkou je malý zaměřovač, s jehož pomocí budete mít jistotu, že smrt nepřítele nemine.

INDIKÁTOR

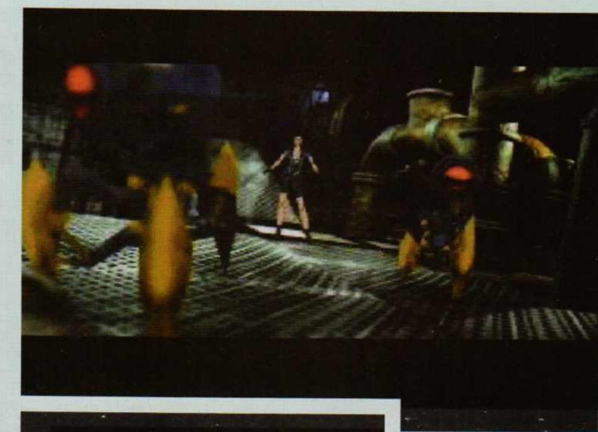


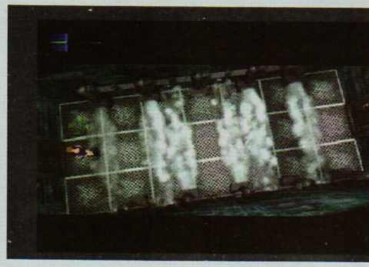
Tenhle indikátor ukazuje, kdy je možná interakce s objektem. Když jste blízko save pointu, objeví se zelená značka a uslyšíte telefonní tón.



Automatická vražda. V podzemních tunelech pod Weng Chuneovou budovou najdete v tunelech pobíhat takovéhle malé třínohé droidy. Pokud zrovna nespravují rozbité stroje, střílejí po všem, co se jen pohne.







Parní komora. V některých oblastech narazíte na jednoduché hlavolamy plošinovkového typu, které spíš než svižné myšlení vyžadují rychlé reflexy. Tyhle trysky se střídavě otvírají a zavírají a chrlí na vás vařící páru.



NEURVALÍ HULVÁTI

Budete si to muset rozdat jak s najatými strážci Weng Chunea, tak s nemocemi prolezlými hnusáky, jako je tenhle. Nezapomeňte si přibalit deodorant.



ŘÁDĚNÍ NA STŘEŠE

Střelba na dálku je nyní se zaměřovačem mnohem snazší. S trochou šikovnosti skolíte nepřítele jednou ranou.

ROZPUSTILÉ SLEČNY

HANA A RAIN: VÍC NEŽ JEN DOBRÉ PŘÍTELKYNĚ











Lechtivé odkazy a sem tam nadávka, kterou postavy vypálí, vás asi nepřipraví na *takovouhle* scénu. Naše dvě hrdinky simulují holčičí hrátky před bezpečnostní kamerou, aby odpoutaly pozornost stráží. Všechno je samozřejmě uděláno co nejpřijatelněji a nikdy nepřekročí hranici neškodné úchylnosti.

Celá hra je protkána dospěláckými tématy a dá se předpokládat, že díky některým šťavnatým sekvencím bude na *Retro Helix* cenzory uvaleno přísné věkové omezení.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Svižné nahrávání
- Skvělé hlavolamy
- Špičková grafika

MINUSY

- Pomalé pohyby postav
- Věkové omezení nad 18 let

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Šťavnatá směs uspokojivé akce a mozek drtících hlavolamů. Zdá se, že *Retro Helix* naplní příslib vyvěrající z *Fear Effect*. Bezpochyby je to hra pro dospělé, což není od věci, a vypadá to, že se stane trhákem.

nejlepší/**fotbalová**/hra/**všech**/dob

Vydavatel: Konami
Výrobce: KCET
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Březen

ISS Pro Evolution 2

POKRAČUJE VE VYJETÝCH KOLEJÍCH, ALE PŘIDÁVÁ I SPOUSTU NOVINEK. NAD *EVOLUTION 2* BUDETE ZKRÁTKA PLAKAT RADOSTÍ.

POSTUP TÝMU



V Lize šampionů máte nyní k dispozici hromady dalších týmů, mezi nimiž nechybí ani velikáni z Jižní Ameriky jako Sao Paolo nebo naopak anglický West Ham. Týmy jsou rozděleny do dvou divizí a postup nahoru nebo naopak propad do horší kategorie ještě vylepšuje už tak skvělý režim pro jednoho hráče.

STATISTIKY



O hráčích je nyní k dispozici ještě více údajů a každá položka je hodnocena cifrou od 1 do 20 místo do 10, takže si můžete udělat ještě daleko přesnější obrázek o jejich formě a schopnostech.



I*SS Pro Evolution* nepotřebovala žádné velké úpravy, v tomhle fotbalovém simulátoru se skvělou fyzikou a dost obstojným repertoárem jak základních, tak pokročilých technik jste si mohli užívat skvělé pohyby a bombastická zakončení. Konami pak přidaly spousty nových prvků a vyžehlily nedostatky, které ubíraly na kráse originálu, a vylezla z toho hra, jež si může brousit zuby na titul šampiona.

Pro nezasvěcené podotkněme, že *Evolution 2* stále skýtá svobodu vymýšlení a realizace nádherných gólů a vyžaduje, abyste přemýšleli spíš jako fotbalista než hráč her. A v tom tkví její genialnost. Střely sice nebudou mít takovou razanci, ale ovládání míče je tak bombastické, že si budete připadat jako největší hvězdy a zanechá to ve vás pocit naprosté euforie.

Mnohem větší rozmanitost mezinárodních i klubových týmů a vybraná nabídka turnajů se kombinuje s pěkně pojatým systémem Ligy šampionů (neplést se skutečnou Ligou mistrů) a dodává hře životnost. V tomto režimu hrajete s velkým týmem bez velkých hvězd. Až si vyděláte peníze za úspěchy v menších zápasech, můžete si koupit hráče proslulých jmen, získat si věhlas a nakonec i vyhrát mistrovský titul.

Jedná se o nejlepší režim pro jednoho hráče ve všech fotbalových hrách a podmanivý je, i když ho hrají dva hráči coby týmoví kolegové. Užijete si vzrušení při útocích, rozmanité uličky, narážečky a nahrávky do dobré pozice.

> **„Ovládání míče je tak bombastické, že si budete připadat jako největší hvězdy."**

Evolution 2 také přináší řadu nových pohybů, mezi něž patří nízká střela nad zemí a skvělé úhybné manévry. S jejich pomocí můžete napodobit mnoho skvělých gólů, které máte v paměti ze skutečných zápasů. Při faulech někdy dochází ke zraněním, což je prvek, který v první hře ze záhadných důvodů chyběl. K dokonalému uspokojení ze hry přispívají i další elegantní vychytávky, jako střídání a lajna s běžícími výsledky z ostatních zápasů a také oficiální licence, díky níž se tu mohou vyjímat jména skutečných fotbalistů.

Dalšího vylepšení se dočkala i fyzika míče a *Evolution 2* se tak samovolně zařadila na seznam her, které musí mít každý, kdo miluje technicky dokonalé, zábavné hry. Už se prostě nemůžeme dočkat. ■

Lee Hall

JAKO V REÁLU

Hráči jsou nyní v lize vyšší, vypadají realističtěji a mohou utržit zranění, která je vyřadí ze hry i na několik týdnů. I během hry se pohybují mnohem realističtěji. Do fyziky byla přimíchána i setrvačnost, což znamená, že už se nemůžete prostě otočit na fleku a udělat protivníkovi ve skutečnosti nemožnou kličku. Střelba je bezprostřednější, k dispozici je širší škála volejů a hlaviček, což znamená, že nemusíte před každou střelou složitě zpracovávat míč.





To je vůl! Adams to v zápalu hry zbrkle napálil přímo do davu. S tím v téhle hře asi neuspěje.

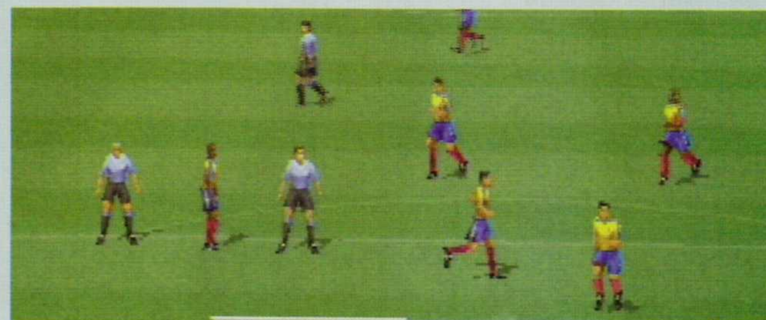


POHYB



Čeká tu na nás také více animací, které vdechnou hráčům život. Byl předělán styl přihrávek, hráči po vážných faulech padají na zem a gólmani mají rozšířený repertoár zákroků jednou rukou a vyrážení.





Pryč s tradicí. Na rozdíl od *FIFA* vám *Evolution 2* dává tolik svobody, že nikdy nebudete jeden gól opakovat dvakrát. Zažijete něco, o čem se vám ani nesnilo. Taková je *ISS*!





KULATÝ NESMYSL



Velkého vylepšení se dočkala i fyzika míče. Přihrávky vypadají mnohem realističtěji, přihrávky křížem končí před vyvoleným spoluhráčem a nerovnosti terénu odrážejí míč.

FIFA PŘEVÁLCOVÁNA *ISS* ZÍSKALA LICENCI NA JMÉNA SKUTEČNÝCH HRÁČŮ











Úvodní FMV prozradí vše. Opravy se dočkal jeden z nejzásadnějších nedostatků *Evolution 1*. Nepříliš velká prodejnost *ISS* byla v minulosti zaviněna také tím, že neměla licenci na hráče. Velké turnaje jsou sice prozatím tabu (ani *FIFA 2001* nemůže využít lukrativní události s názvem Champions League), ale s potěšením oznamujeme, že hráči už jsou na place. Pěkně se rozvalte v křesle a užijte si kvalitní obrázky Owena kličkujícího bezmocnou obranou, Figa vysílajícího dělovku na bránu, hlavu sklánějícího Shearera a radujícího se Kluiverta. Stojí to za to. Jak říká hra: věřte svým snům. Teď si můžete zahrát nejlepší fotbal na světě v podání největších hvězd planety.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Spousty vychytávek
- Skvělá hratelnost
- Naprostá svoboda

MINUSY

- Není tak výbušná jako originál
- Některé nelicencované týmy a žádné licence na stadiony

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tuhle hru musíte mít, ať už jste hráli *Evolution 1*, nebo ne – je tu víc týmů, víc hratelnosti a víc realismu. To všechno dohromady vytváří nejlepší fotbalový simulátor, jaký jsme kdy měli možnost hrát.

Vydavatel: Activision
Výrobce: Clockwork Games
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Březen

Vanishing Point

CO SE STANE, KDYŽ SE Z TEČKY V DÁLCE VYKLUBE AUTOBUS JEDOUCÍ STODVACÍTKOU V ZATÁČKÁCH? NĚCO TAKOVÉHO.



DOLAĎOVÁNÍ

Ve verzi, která se stala obětí našeho preview, sice nic takového nenajdete, ale dostalo se nám ujištění, že v dokončené verzi *Vanishing Point* budete moci vyměnit 12 různých mechanických částí auta a zvýšit tak jeho výkon.

AKROBACIE





Kromě arkádového závodění na vás čekají ještě skryté akrobatické úkoly (trošku připomínají *Gran Turismo*). Na to, aby vás upoutaly na delší dobu, jsou zatím příliš frustrující (musíte se pokoušet o přespříliš dlouhé skoky a pouštět se do krkolomných slalomů), ale napětí určitě nepostrádají.

STAŇ SE SKUTEČNOSTÍ

Vaši jezdci nejsou omezeni na jediného výrobce. Můžete řídit 32 vozidel - je tu všechno možné, počínaje Fordem Focus až po Aston Martin V8 - a každé by mělo odrážet vlastnosti svých skutečných protějšků.

DLOUHÉ OKRUHY

Velké plus je ve *VP* délka všech okruhů. Většinou se jezdí tak na dvě na tři kola, takže nemáte čas začít se nudit.

BOURAČKY



Na celé *Vanishing Point* je nejlepší zaviňovat a sledovat drsné bouračky. Dodávky se komicky převalují, zatímco Mini Coopery to berou v saltech přes čumák. Když vás někdo narazí na zeď a vy pak musíte dohánět, je už legrace menší. Pomsta je pak ale sladká.

ŠPATNÁ CESTA



Nehledě k arkádovému dědictví s vámi *VP* často nepříjemně zatočí tak, že se vydáte špatnou cestu. Když se do takového víru dostanete, musíte skoro vždycky zmáčknout tlačítko „rescue" (záchrana) a ztratit drahocenné vteřinky.



Tahle arkádová závodní hra od Acclaim, jejíž vydání bylo původně plánováno na duben 2000, dokázala něco jako akt zmizení a na našem radaru by se měla znovu objevit až v březnu 2001. A z tohoto tajného preview je dost dobře vidět proč. Rychlost jí sice nechybí, ale o dokončení nemůže být zatím ani řeč.

Hra zatím nabízí ambiciózní směs závodění a akrobacie, které se s BMW, fordem, lotusem a znovu zrozeným Aston Martin odehrává na uzoučkých visutých rampách a slalomových tratích.

Standardní tratě vám okamžitě připomenou městské okruhy z *Ridge Racera*, betonové podpěry sviští kolem aut a mosty a tunely vám narušují rytmus zatáček. Na rozdíl od *Ridge* tu ale nikdy nevidíte soupeře a místo toho závodíte jen proti jejich časům, a to za plného dopravního provozu.

Způsob, jakým auta po nabourání válejí sudy, vypadá opravdu dobře, méně příjemné už je, že se tomu kvůli nedokonalému ovládání nemůžete vyhnout. Okolí za obdiv zrovna nestojí, pyšní se tak leda otrhanými texturami a nevalnými efekty. Ale ještě se na tom pracuje. ■

Pete Wilton

> „Vše se s BMW, fordem, lotusem a znovu zrozeným Aston Martin odehrává na uzoučkých tratích."

PSM NÁZOR

PLUSY
- Skutečná auta
- Rozmanité trasy
- Pěkně svižná

MINUSY
- Zrnité, nepěkné textury
- Nespolehlivé ovládání
- Děsivé akrobatické kousky

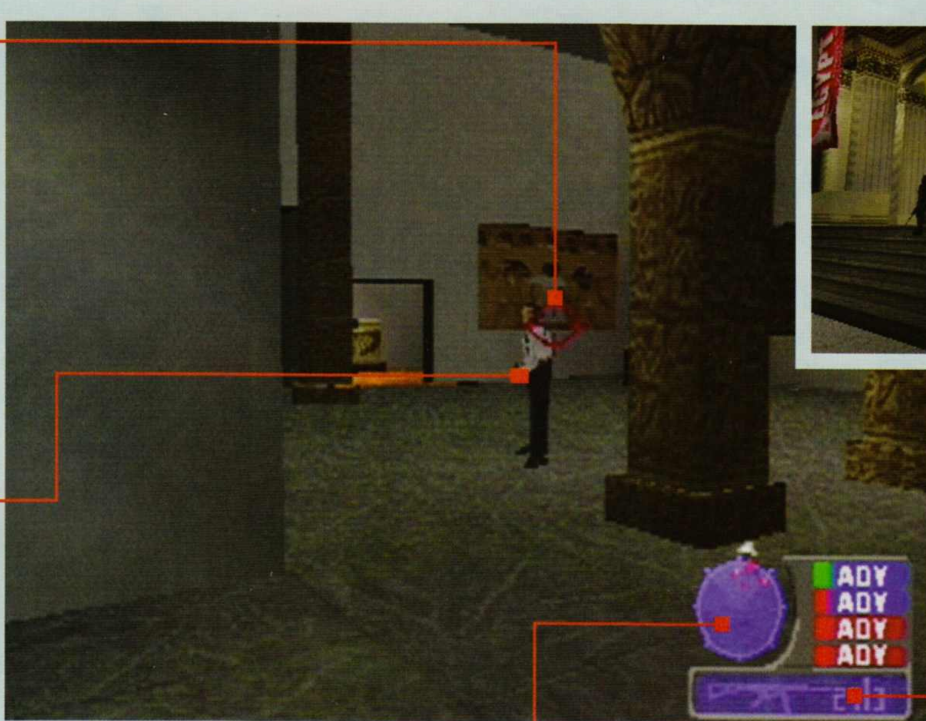
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je ve vývoji už tak dlouho, že hrozí nebezpečí, že zastará dřív, než se vůbec dostane do obchodů. Hra má vcelku zajímavě udělaný engine, ale grafika je pouze průměrná a něco by se mělo udělat i s problémy se strukturou hry a ovládáním.

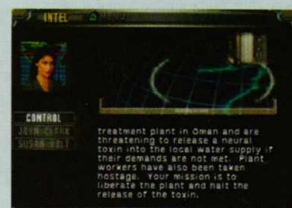
Vydavatel: Ubi Soft
Výrobce: Red Storm
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Duben

Rainbow Six: Rogue Spear

ODOLNÍ A NEPŘEMOŽITELNÍ BOJOVNÍCI SE VRACEJÍ A TENTOKRÁT JDE O HODNĚ...







OKO VIDÍ VŠECHNO



Brýle na noční vidění, které zbarví potemnělé místnosti do příjemných zelených odstínů, mají i další vychytávku - infračervené vidění. Reagují na tělesné teplo, a to i skrz zeď, takže přesně vidíte, kde se skrývá nepřítel. Že je to blbost? To sice jo, ale skvělá.

Z TĚLA DO TĚLA



Když se váš čas naplní, prožijete si krátkou smrtelnou sekvenci a pak vyskočíte ze zemřelého těla a usídlíte se v dalším členovi svého týmu. Až to celý váš tým postupně zabalí, přestěhujete se do dalšího týmu. A právě to je důvod, proč je dobré si pamatovat, jaké zbraně s sebou vaši chlapci tahají.

PLÁNOVÁNÍ

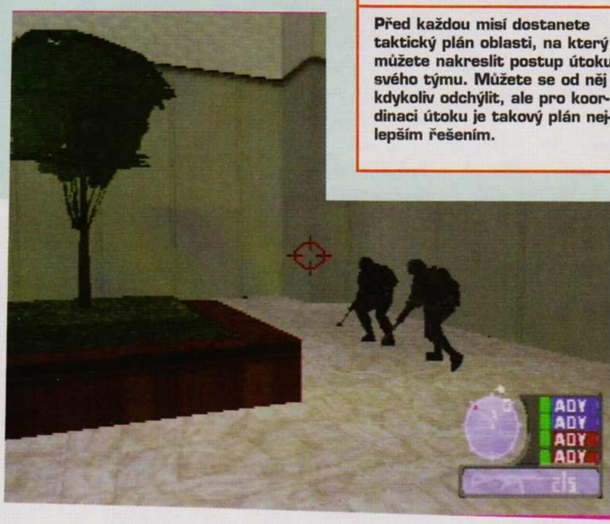
Před každou misí dostanete taktický plán oblasti, na který můžete nakreslit postup útoku svého týmu. Můžete se od něj kdykoliv odchýlit, ale pro koordinaci útoku je takový plán nejlepším řešením.



VYBAVENÍ



Než hochy vyšlete do akce, vyzbrojte je co nejlepšími zbraněmi. Pro každou misi máte standardní výzbroj, ale pokud plánujete speciální útok, je lepší vlastní výběr.



„*Rogue Spear* se může pochlubit slušným strategickým základem i dalšími lahůdkami."

PSM NÁZOR

PLUSY
- Bohaté taktiky
- Velký výběr zbraní a bomb
- Vylepšení oproti originálu

MINUSY
- Nic moc ovládání
- Problémy se členy týmu
- Častá smrt

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Rogue Spear by ještě potřebovala trochu pozornosti a péče v oblasti interface, ale jinak jde o docela slušný počin. Držíme palce.

Po zlomeném šípu s názvem *Rainbow Six* (*PSM21* 5/10) si dal Red Storm záležet na pokračování. *Rogue Spear* obsahuje nové prvky, ubylo chyb, a tak může příjemně překvapit.

Všechno se točí kolem hrdinských činů antiteroristické skupiny a vaším úkolem je zachránit rukojmí, zlikvidovat teroristy a vůbec se postarat o záchranu světa s pomocí různých plánů, vybavení a dokonalé střelby. Stejně jako u první hry může strategie, kterou na misi naplánujete, představovat rozdíl mezi triumfem a katastrofou.

Až dosud bylo vše lepší než u předchozího dílu, ale i tady se vyskytly problémy s ovládáním. Vyslat kulku na nepřítele není nijak jednoduché, protože vidíte jen malé úseky. Hra se ale může pochlubit i novými pěknými prvky, jako je infračervený dalekohled, s nímž můžete pozorovat nepřátele i za zdí.

Rogue Spear se může pochlubit slušným strategickým základem i dalšími lahůdkami, a pokud se Red Stormu podaří udělat něco s nedokonalostmi ovládání, bude určitě stát za to. ■

Al Bickham

BOJUJTE ZA SVÁ PRÁVA

Text: Jakub Holý a Jan Modrák **Ilustrace:** David Lyttleton

DOKUD SPOŘÁDANĚ A BEZ OTÁZEK PLATÍTE, JSOU PRODAVAČI USMĚVAVÍ A MILÍ. POKUD OVŠEM NASTANE PROBLÉM A PRODAVAČ MÁ ŠPATNOU NÁLADU, ZAČÍNÁ JÍT DO TUHÉHO. A TO JSOU PŘESNĚ TY CHVÍLE, KDY MUSÍTE ZNÁT SVÁ PRÁVA. V TOMTO ČLÁNKU SE VÁM SNAŽÍME PORADIT, JAK SE V TAKOVÝCH SITUACÍCH ZACHOVAT.

Samozřejmě nechceme naznačovat, že je pult v obchodě barikádou dělící vás od krvelačného protivníka. Většinou jsou totiž prodavači ve své podstatě slušní, ale obchod je bohužel postupně deformuje. A tak se z nesmělého teenagera může stát během několika měsíců protřelý obchodník, který vás bez mrknutí oka uzemní argumenty, proti kterým nemá nezkušený zákazník ani tu nejmenší šanci. Občas ale nastanou situace, kdy vám nezbude nic jiného a vy zkrátka za svá práva bojovat musíte. A pokud se do takové situace dostanete, nestačí jen váš křik. Pokud totiž prodavač vědomě či nevědomě ignoruje vaše práva, není nic jednoduššího, než mu je připomenout. Jestliže ani potom nezmění svůj postoj, jsou zde instituce, které ho pomocí zákonných prostředků přesvědčí o jeho omylu. Hned na začátku se vrhneme na jedno z nejožehavějších a nejspornějších témat.

ČESKÉ MANUÁLY

Asi největším problémem většiny obchodníků je naprostá ignorace povinnosti dodávat ke hrám návod v českém jazyce. Tato povinnost je samozřejmě zakotvena v zákoně o právech spotřebitele, ale zákazníci o tom buď nejsou dostatečně informováni, nebo si nechtějí komplikovat život. A přitom hlavně začátečníci a lidé neovládající angličtinu mají zcela zbytečné problémy. Neumějí se pohybovat v základním menu, mají problémy s ukládáním pozic nebo jim dokonce uniká samotná podstata hry. Ať už ale hrajete jednoduchou závodní hru nebo složité RPG, v paragrafu 10 zákona 634 se ve druhém odstavci dočteme: „Je-li třeba, aby při užívání věci byla zachována zvláštní pravidla, zejména řídí-li se užívání návodem, je prodávající povinen spotřebitele s nimi seznámit."

Pokud tedy ke hře nedostanete návod v českém jazyce, prodávající se dopouští přestupku. Na tomto místě je třeba říci, že například firma Sony všechny své hry skutečně dodává s kompletním českým manuálem, který má často mnoho desítek stran. Naproti tomu JRC se snaží zákon obcházet nejrůznějšími obecnými návody, ale protože se užíváním hry rozumí její hraní, máme zato, že pokud v návodu nenajdete např. popis ovládání, nesplňuje návod zákonné požadavky.

Přístup firmy JRC je skutečně podivný, i když je třeba říci, že alespoň manuály nejprodávanějších her i ona překládá. Pozoruhodné je, že například obchod PSX Centrum vydává k některým titulům vlastní přeložené návody, aniž by se to negativně odrazilo na cenách. Vyžadujte tedy ke hrám kompletní český manuál. Máte na to právo.

PŘEDVEDENÍ VÝROBKU

Předvádění je jeden z dalších nešvarů českých prodejců. A přitom zákon hovoří v tomto případě zcela jasně: „Umožňuje-li to povaha výrobku, je prodávající povinen na žádost spotřebitele výrobek předvést."
U her i příslušenství je to samozřejmě technicky velmi jednoduché a vy tedy máte právo požádat prodávajícího o jeho předvedení. Pokud se vás snaží odbýt prohlášením jako například „Nemám to na čem předvést", je to prostě a jednoduše lenoch a vás jeho zdůvodnění nemusí zajímat. Hodláte investovat do hry nemalé peníze a tak si pár minut zasloužíte - pokud na svém trvá, přesuňte se do jiného obchodu.

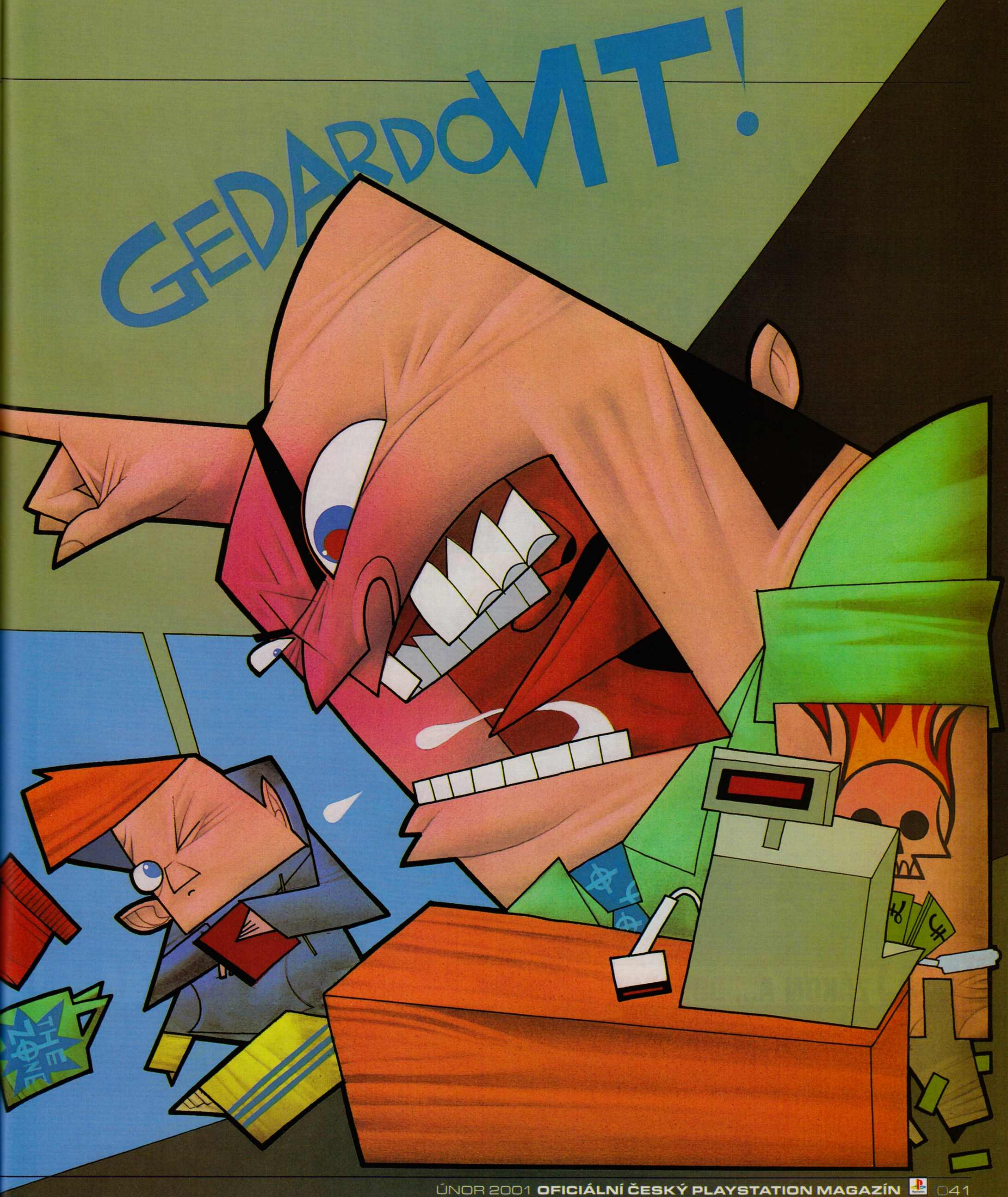
REKLAMACE

Při reklamačním řízení naštěstí většinou nenastávají žádné komplikace. Přesto je lepší, pokud i zde znáte svá práva. Existuje totiž pevně stanovená lhůta, kterou nesmí prodejce při vyřizování vaší reklamce překročit. Tato lhůta je 30 dní ode dne podání reklamace. Bývá prodejci využívána hlavně při opravách konzol nebo příslušenství. Po jejím uplynutí můžete žádat finanční nebo hmotnou náhradu. Pokud však jde o zjevně neodstranitelnou závadu, jako je například nefunkční hra, měla by být reklamace vyřízena přímo na místě.

SHRNUTÍ ZÁKLADNÍCH PRÁV

Je jedno, zdali nakupujete ve velkém obchodě, nebo v nějakém zapadlém krámku. Jste zákazník a máte svá nepopiratelná práva. Pokud se k vám prodavač chová mile, ale porušuje zákon se slovy „Promiňte, ale za to já nemůžu", pořád jde o porušení zákona. A můžete si být jisti, že prodejci znají svá práva dokonale a jejich porušení z vaší strany by nebyli ochotni tolerovat za žádných okolností. Je tedy hlavně na vás, jestli se kromě svých práv naučí znát také své povinnosti.

Na následujících stránkách jsme pro vás připravili několik ukázkových situací. Samozřejmě vám nemůžeme zaručit, že pokud se zachováte přesně podle našich rad, prodavač změkne a zachová se shodně s vašimi předpoklady. Právo je totiž velmi složité a zvláště lidé, kteří ho denně porušují, se v něm pohybují jako ryby ve vodě. V takovém případě nezbývá než zavolat na pomoc Českou obchodní inspekci, která by vám měla poradit, jak se s danou situací vypořádat.


GEDARDOVIT!
THE ZONE

OTÁZKY A ODPOVĚDI



ZÁKAZNÍK: Rád bych si do sbírky dokoupil všechny díly *Final Fantasy*. **PRODAVAČ:** Bohužel, máme je jen od sedmičky, ostatní jsou vyprodaný. **ZÁKAZNÍK:** A nevíte kde je sehnat? **PRODAVAČ:** Můžete zkusit bazar, ale snad bychom je mohli doobjednat... **ZÁKAZNÍK:** Na PlayStation byla první *FFVII*! **PRODAVAČ:** Kecy, sám jsem je hrál! Vypadněte... **ZÁKAZNÍK:** Chachá, dostal jsem vás!

Když si koupím v obchodě hru a nelíbí se mi, mohu ji vrátit?
Pokud je hra plně funkční a důvodem pro její vrácení je pouze váš špatný pocit z ní, pak vás budeme muset zklamat. Prodavač vám samozřejmě vyhovět nemusí. Této situaci se dá předejít, pokud si hru necháte řádně předvést. Díky vysoké míře pirátství u nás totiž žádný z větších prodejců oficiálně neumožňuje výměnu her. To ale neznamená, že není možná individuální domluva s prodavačem.

Co mám dělat, když jsem si koupil hru, ale není u ní český návod?
Toto je další příklad situace, kdy se musíte v obchodě zajímat o to, co vlastně kupujete. Před tím, než za hru zaplatíte, se podívejte do krabičky, zda obsahuje manuál v českém jazyce. Pokud ho nenajdete, upozorněte na tuto skutečnost prodavače. Ten vám musí při prodeji návod ke hře přiložit. Pokud tak neučiní nebo přiloží obecný návod bez jakékoliv praktické hodnoty, jedná protizákonně. Je na vás, jestli hru i přes tuto skutečnost zakoupíte, nebo zavoláte Českou obchodní inspekci. Pokud již máte hru doma, stále můžete podat stížnost, ale náhrady se hned tak nedočkáte.

„Pokud prodejce nepřiloží kompletní český návod, jedná protizákonně."

Jak mám postupovat, když mám problémy se zakoupenou hrou, ale ztratil jsem účet?
V tomto případě jde jednoznačně o vaši chybu. Povinností prodávajícího je vydat vám doklad o prodeji. Uchovat si ho po dobu platnosti záruky už je čistě vaše záležitost. Bez něj je totiž z vaší strany nákup zboží neprokazatelný a za ztrátu účtu nenese prodávající žádnou zodpovědnost. Je pouze na dobré vůli prodavače, zda takovou reklamaci přijme.

JAK REKLAMOVAT?

Ještě pár slov k složitějším reklamacím např. poškozené konzoly:

- Tuto můžete uplatnit pochopitelně pouze v záruční době, a ačkoliv je prodejce povinen vadu odstranit co nejrychleji, může mu to trvat i 30 dní. Nestihne-li tuto lhůtu, můžete žádat peníze zpět, nebo výměnu za nový výrobek.
- Prodávající musí rozhodnout o reklamaci ihned, ve složitějších případech do 3 dnů (do této doby se nezapočítává doba nutná k odbornému posouzení vady). Vymlouvá-li se obchodník na nepřítomnost zodpovědného pracovníka, má smůlu - podle zákona musí být přítomen po celou provozní dobu.
- Pokud žádáte výměnu zboží rovnou, máte na ní nárok pouze pokud jste výrobek nepoužili, pokud je závada neodstranitelná nebo pokud se stejná závada objevila potřetí.
- Reklamaci musíte provést v místě, kde jste produkt zakoupili, s výjimkou případů, kdy je v záručním listě určen k opravě jiný subjekt.
- V období, kdy byl produkt v reklamačním řízení neběží záruční doba!
- Pokud nejste spokojeni s průběhem či výsledkem reklamace, můžete se obrátit na ČOI, ta je však oprávněna prodávajícího pouze sankcionovat - o oprávněnosti vašeho konkrétního nároku může rozhodnout jen a pouze soud.



ZÁKON A... DOPORUČENÝ VĚK

Co znamená věková tabulka na zadní straně obalu hry?
Tato tabulka vám prozradí, pro jakou věkovou skupinu je hra určena. Měli by se jí řídit hlavně rodiče, kteří kupují hry pro menší děti. Velmi často totiž koupí cokoliv, na co dítě ukáže, a to není zrovna ten nejlepší přístup. Velkým problémem je totiž kromě obsahové závadnosti také jazyková náročnost. Pokud se však řídíte věkovou tabulkou, můžete takovým komplikacím předejít.

Kdo rozhoduje o věkovém omezení?
Asociace evropských vydavatelů software pro volný čas (ELSPA), která tak činí od roku 1993. Sami vydavatelé volí, jaké hodnocení jejich tituly obdrží, a hry, které jsou určeny pro hráče od 15 a 18 let, jsou dále zkoumány dalšími asociacemi.

Je u nás prodej některých titulů věkově omezen?
Na některých hrách můžete vidět anglické označení „Od 18 let". To však u nás neplatí. V České republice totiž nepůsobí žádná organizace, která by se zabývala cenzurou her. Vše tedy závisí jen na přístupu prodavačů. Ti jsou ale často vděční za každý prodej, a tak většinou bez váhání prodají desetiletému dítěti například hru *GTA*, jejíž prodej je v zemích Evropské unie věkově přísně omezen. To samozřejmě neznamená, že budou ulice do dvou let plné dětí s motorovými pilami, ale bylo by dobré se občas zamyslet nad tím, co vaše ratolesti hrají.

Jako vánoční dárek jsem dostal dvě stejné hry. Mohu jednu z nich vrátit?
I zde jste odkázáni na prodávajícího. Ani dvě stejné hry ve vašich rukách nejsou nevyvratitelným důkazem vašeho tvrzení. Pokud však neroztrhnete originální obal, nemělo by být vrácení peněz nebo výměna problémem.

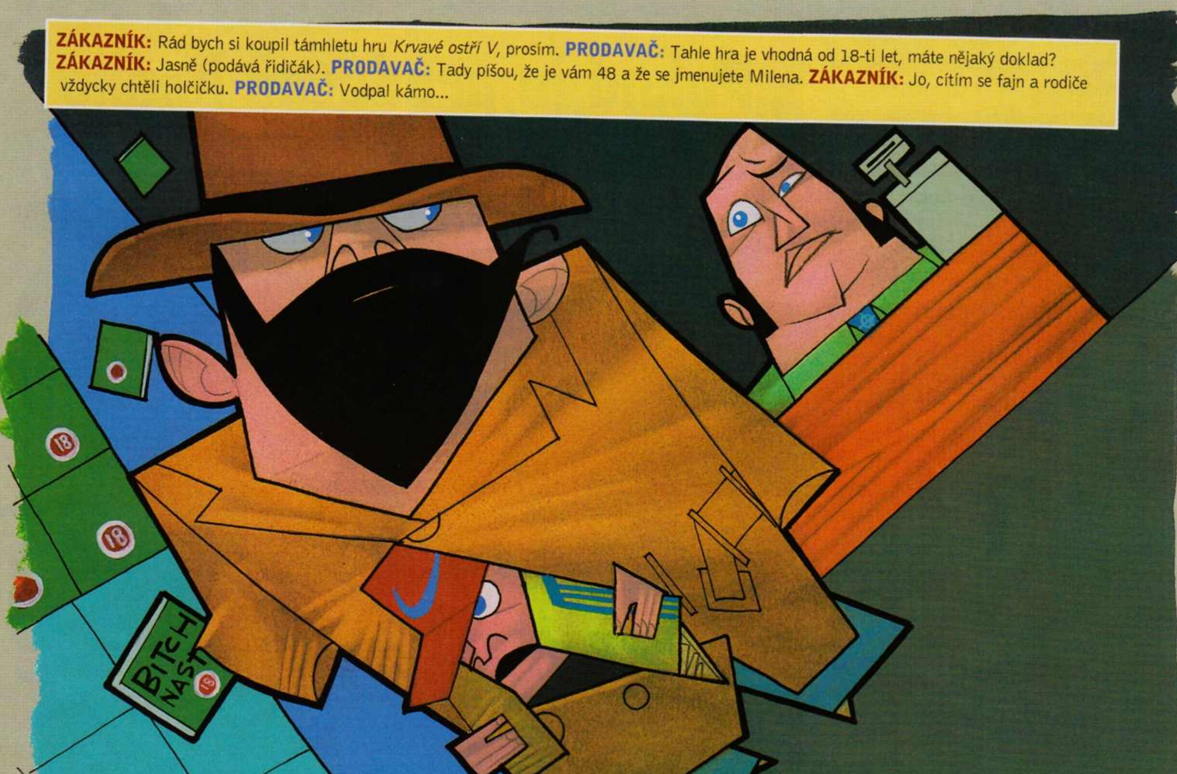
Co když má PlayStation přestane fungovat po skončení záruční lhůty?
Tak to je velmi nemilá záležitost. Životnost jednotlivých součástek je ale omezená a dříve nebo později některá z nich „odejde". V takovém případě je jediným řešením kontaktování jednoho ze servisních středisek firmy Sony. Adresy všech těchto středisek najdete na svém záručním listě. Bohužel někdy je i zdánlivě triviální oprava velmi nákladná a rozumnější je pořízení nové konzoly.

Platí záruka, i když byla konzola poškozena používáním příslušenství od jiného výrobce?
Firma Sony samozřejmě nemůže ručit za kvalitu výrobků jiných značek. Proto se na závady zjevně způsobené výrobkem jiného výrobce záruka nevztahuje. K podobným závadám sice nedochází příliš často, ale vyloučit se nedají. Nejbezpečnější je tedy používání originálního příslušenství.

Poznají při vyřizování reklamace, že mám v PlayStation čip?
Při instalaci pirátského čipu je uvnitř vaší konzole porušena pečeť. Díky tomu je při reklamaci ihned zřejmé, odkud vítr fouká. A musíme vás upozornit, že právě instalace čipu má občas pro funkčnost konzoly fatální následky. Ty se nemusí projevit hned, ale například až po několika měsících usilovného hraní. A potom se svých peněz od piráta rozhodně nedočkáte.

„Při instalaci čipu je uvnitř konzoly porušena pečeť. Díky tomu je při reklamaci zřejmé, odkud vítr vane."

Po týdnu jsem zjistil, že mi u bazarové hry chybí poslední cédéčko. Můžu ji vrátit?
Tak to není záviděníhodná situace. Zvlášť u již použitých her si musíte dávat velký pozor na kompletnost balení. Než za hru zaplatíte, přesvědčete se, že nic nechybí. Někteří prodejci dávají na bazarové hry záruku, ale ta se týká pouze jejich funkčnosti. Nikdy totiž nedokážete, že to CD tam při pořizování nebylo. Toto varování se týká také nákupu nových her, které byly z předváděcích důvodů otevřeny.



Hra na mé PlayStation nechodí, ale když ji zkouší prodavač na prodejně, tak jde bez problémů. Co mám dělat, když mi nevěří?
Některé nové hry se nespustí na konzole, která má zabudovaný čip. Pokud to není váš případ, pak ji můžete do prodejny bez obav přinést a po předvedení závady vám prodavač jistě vyhoví. To samé platí samozřejmě také pro podobné problémy s příslušenstvím. Nejde sice o častý jev, ale někdy se pochopení techniky vymyká lidskému chápání.

Jak mi může pomoci Česká obchodní inspekce?
Při řešení malých problémů vám nejspíše bude stačit rada, kterou vám zdarma poskytne. Pokud jde ovšem o závažnější problémy, jako je například absence českého návodu, má ČOI právo vydat závazné pokyny k odstranění zjištěných nedostatků. A když prodejce nezareaguje, může mu být udělena pokuta až do výše jednoho milionu korun. ČOI tedy rozhodně vládne prostředky dostatečně silnými k tomu, aby vám jako poškozenému spotřebiteli pomohla. Kontakt naleznete na konci tohoto článku.

Upozornění: Naše rady se týkají českého spotřebitelského práva. Přestože legislativa je podobná, některé aspekty se mohou ve Slovenské republice lišit.



ZÁKON A... PIRÁTSTVÍ

Je čip nelegální?
Jednoznačně musíme všechny upozornit, že při jeho instalaci dochází nejen k porušení záruky, ale jde přímo o nelegální zásah do hardwaru přístroje. Čip totiž mění jednu ze základních funkcí PlayStation, a tím dochází k porušení zákona o autorských právech.

A co vlastně ten čip dělá? Po jeho instalaci je vyřazena detekce některých ochranných prvků, což umožňuje použití „přepálených" CD, na které není možné ochranné prvky zkopírovat.

Proč bych měl ale kupovat drahé originální hry?
Hlavním důvodem by vedle nelegálnosti používání pirátských her měla být také skutečnost, že koupí originální hry podpoříte autory. Ti úspěšnější mohou díky vašim penězům více investovat do dalších projektů a vy se díky tomu dočkáme mnoha zajímavých titulů. Investice do pirátů tedy sice šetří vaši peněženku, ale pokud by se tak chovali všichni, za chvíli by teoreticky nebylo co kopírovat. A to by bylo smutné, nemyslíte? V neposlední řadě byste také neměli zapomínat na fakt, že stoprocentně funkční je pouze originál a že s originální hrou dostanete český manuál.

Jak poznám pirátské CD?
Mnohé prozradí už samotný obal. Ten je mnohdy vybledlý a přímo křičí „Já jsem kopie". Jednoznačným důkazem je však samotné CD. Žádný pirát totiž nedokáže vyrobit kopii se stejným černým povrchem, jaký má originál.

CENY HER

JEJICH VÝŠE SICE NENÍ ZROVNA TÍM NEJVESELEJŠÍM TÉMATEM, ALE TRÁPÍ DRTIVOU VĚTŠINU HRÁČŮ. PROTO VÁM CHCEME VYSVĚTLIT NĚKTERÉ ZÁKLADNÍ PRINCIPY CENOVÉ POLITIKY.

Jistě se často v duchu ptáte, proč jsou hry na PlayStation tak zatraceně drahé, když například hry pro PC jsou v průměru o několik set korun levnější. Odpověď bohužel není příliš potěšující. Cena her na PC totiž není zatížena vysokými poplatky, které musí platit vydavatelé výrobcům konzol. Jestliže společnost Sony investuje do vývoje nového hardware doslova stovky milionů dolarů a další obrovské částky směřují na marketingovou podporu konzoly, očekává, že se jí investice nějak vrátí. A protože cena konzole obvykle není o mnoho vyšší než výrobní náklady, jediným způsobem jsou právě licenční poplatky. Ano, z každé prodané hry míří na konto Sony nezanedbatelná suma - právě o tom celý byznys je.

V tomto ohledu je na tom však PlayStation při porovnání s konkurenčními konzolami ještě relativně dobře. Například společnost Nintendo inkasuje od vydavatelů mnohem vyšší částky a na výsledné ceně je to znát - hry na Nintendo jsou o několik desítek procent dražší. Licenční poplatky ale samozřejmě tvoří jen část ceny. Díky velkým nákladům na vývoj hry, které se u kvalitnějších titulů blíží deseti milionům dolarů, končí odpovídající podíl na příjmech z prodeje u autora a samozřejmě také vydavatele. Skutečná hodnota, tady náklady na výrobu CD, manuálu a krabičky je samozřejmě ve srovnání s výše uvedeným naprosto zanedbatelná.

Výši podílu vydavatele a autorů si snadno představíte při srovnání cen novinek a her vycházejících v reedici. Za novinku zaplatíte například 1599 korun, ale například za tituly v edici Platinum pouhých 799 až 999 korun. A právě tento rozdíl je tvořen již

SHRNUTÍ

KDE NAKUPOVAT?

Hned na začátku vám radíme zavrhnout nákup her v nejrůznějších hypermarketech. V těch totiž často prodávají staré a neatraktivní tituly za naprosto neadekvátní ceny. Občas sice nabízejí pár novinek, ale také ty jsou většinou předražené. Prodavači navíc většinou nemají ani ponětí o tom, co vlastně prodávají.

O něco lepší je situace v prodejnách s elektronikou. Tam sice také často nemají o hrách žádný přehled, ale občas v nich narazíte na zajímavé ceny. Pokud totiž nakupují hry přímo od firmy Sony, mohou být jejich koncové ceny v porovnání s cenami specializovaných prodejen přijatelnější.

Ovšem nejjistější bude bezpochyby nákup v prodejně, která se na prodej her a herního příslušenství specializuje. V našem malém průzkumu jsme sice zjistili, že odbornost prodavačů např. v síti JRC také není zrovna na ideální úrovni, ale pořád je vyšší než v ostatních obchodech. Kupodivu lépe jsou na tom se znalostmi prodavači v menších prodejnách, kde bývají také ceny zpravidla nižší - tady jmenujme především Presto a PSX Centrum. Jejich značnou nevýhodou však bývá malá nabídka nových her. Ta je nesrovnatelně lepší ve velkých prodejnách, kde za ni ale také náležitě zaplatíte. Nejlepší je tedy obejít si prodejny ve vašem okolí a vybrat

CENOVÁ VÁLKA?

Provedli jsme menší průzkum v terénu a navštívili pražské prodejny JRC, Bontonland, Presto CS a PSX Centrum. Výsledek? Rozhodně překvapující. Zatímco logicky by měla být velká firma s velkým obratem a širokým sortimentem schopna zajistit menší cenu, ve skutečnosti je to přesně naopak - obchody Presto CS a PSX Centrum jsou levnější. Totéž platí o hardware, například PlayStation2 můžete v obchodě PSX Centrum pořídit za 18.990 Kč, zatímco běžně je o dva až tři tisíce dražší. Blíže se konkrétním cenám budeme věnovat v příštím čísle, kdy si také povíme o nakupování přes internet.

„Pokud je prodavač jiného názoru, stačí zatelefonovat České obchodní inspekci."



ZÁKAZNÍK: Dostal jsem tuhle hru k Vánocům, ale nefunguje. **PRODAVAČ:** To se vůbec nedivím, podívejte se, v jakém je stavu!? **ZÁKAZNÍK:** Takhle byla, když jsem ji koupil. **PRODAVAČ:** To těžko - tady jsme ji rozhodně vínem nepolili a to bahno se tam taky dostat nemohlo. Máte vůbec účtenku? **ZÁKAZNÍK:** To nemám, byl to dárek. **PRODAVAČ:** Další!

Bojujte za svá práva



si tu nejvhodnější. Rozdíly v cenách i kvalitě obsluhy mohou být obrovské.

JAK JEDNAT?

Jak jsme se již zmínili, i když se to někdy nezdá, prodavač je také jenom člověk. Někdy je veselý a ve všem vám vyjde ochotně vstříc, ale pokud ho nějaký zákazník před vámi naštve, budete s ním mít těžké pořízení. Existují také prodavači od přírody laxní, a než někoho takového k něčemu rozhoupete, dá to spoustu práce. Například v jedné pražské prodejně firmy JRC jsme narazili na zaměstnance, který na naše dotazy nereagoval ani pootočením hlavy, na což existuje jediná reakce - okamžitý odchod. Pro méně extrémní situace tu však máme několik rad. Nastane-li nějaký problém, například chcete-li reklamovat hru, nejdříve si rozmyslete, o co vlastně chcete prodávajícího žádat. Pokud máte v tomto ohledu jasno, vysvětlete prodavači situaci klidně a jasně. Jiný způsob s sebou nese nebezpečí, že se prodavač vzpříčí a jednání bude zbytečně komplikované. Jestliže je totiž váš nárok oprávněný, prodavač nemůže nic namítat a vaši žádosti neprodleně vyhoví.

NEJDE TO PO DOBRÉM...

Občas se bohužel dostanete do situace, kdy máte pocit, že jste v právu, ale prodavač je jiného názoru. V takovém případě je nejjednodušší pokusit se vysvětlit problém jeho nadřízenému. Pokud však není nadřízený snadno dosažitelný, stačí zvednout telefon a zeptat se na radu České obchodní inspekce. Tam by vám měli poradit, jak postupovat.

Ve vzácně nejasných případech je ale jedinou možností soud. Před takto radikálním jednáním bychom vás ovšem rádi varovali. Radši si pořádně rozmyslete, zdali se vám to vůbec vyplatí. Naše soudy jsou přetížené a soudce bude mít stěží pochopení pro ukřivděného zákazníka, který se chce soudit o 1500 korun a chce si tu zpropadenou *Final Fantasy IX* zahrát pokud možno ještě v této pětiletce.

DŮLEŽITÉ KONTAKTY

ČESKÁ OBCHODNÍ INSPEKCE
www.coi.cz
Poradenská služba: 02/96366219 (pro konkrétní stížnosti je třeba kontaktovat regionální inspektorát)
Ústřední inspektorát: Štěpánská 15, Praha 2

DALŠÍ INFORMACE VIZ:
Zákon č. 634/1992 Sb. o ochraně spotřebitele
Zákon č. 64/1986 Sb. o České obchodní inspekci
(v plném znění jsou k dispozici na *www.coi.cz*)

„Nejlepší je obejít si prodejny v okolí a vybrat tu nejvhodnější. Rozdíly v cenách i obsluze mohou být obrovské.“

splacenými náklady na tvorbu hry a poklesem poptávky, který je se starší hrou nevyhnutelně spojen. S tím souvisí i odpověď na poměrně frekventovaný dotaz „Proč jsou hry podstatně dražší než videokazety, když výroba filmů je stále vyšší?“ Odpověď je nasnadě - zatímco film může vydělat na mnoha frontách (kina, půjčovny, prodej, televizní práva), hry jen a pouze v obchodě.

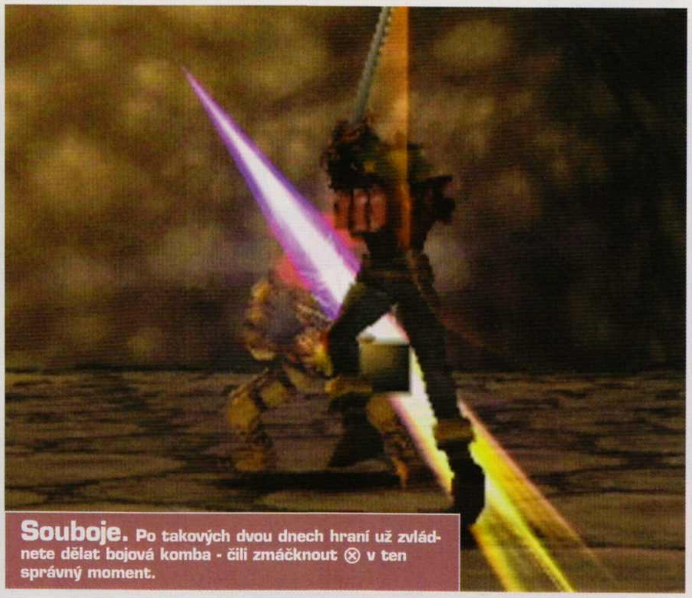
Asi nejbolestnějším faktem je ovšem velikost podílu, který mají na ceně hry neúměrně vysoké částky, jež inkasují distributoři, kteří nemají s tvorbou hry téměř nic společného. V tomto směru cenovou politiku vskutku nechápeme - zatímco např. Platinové tituly distribuované Sony stojí 799 nebo 899, všechny Platinovky od JRC jsou za 999. A podobný rozdíl je i u nových her - proč to někde jde a někde ne? Hovořili jsme s prodavačem JRC, který si nepřál být jmenován a dozvěděli jsme se, že maloobchodní rabat se v této obchodní síti pohybuje kolem 40%, zatímco v obyčejných obchodech obvykle nepřesáhne 30%.

Když si navíc uvědomíte, že ceny v zahraničí jsou jen o něco málo vyšší než u nás, ačkoliv je daňové zatížení podstatně vyšší (např. v Británii se daň pohybuje kolem 18%, zatímco u nás se hry prodávají s 5% daní), je zřejmé, že kdyby byla vůle, mohla by se cena her znatelně snížit. Ale ono je asi lepší svádět vše na piráty, že? A to ani nehovoříme o tom, že budou hry podle nových zákonů zatíženy daní 22% - ačkoliv to naši distributoři zatím popírají a všemožně se tomu brání, nemůžeme vyloučit zdražení v blízké budoucnosti. Jen těžko totiž můžeme očekávat, že si distributoři sníží vlastní výdělek - daleko raději hodí zatížení na nás, kupce.

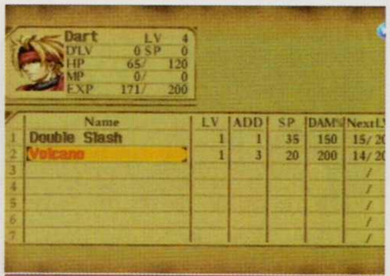
Situaci by samozřejmě pomohla větší konkurence - zatímco ve velkoobchodu tržní situace nehrozí, jsme rádi, že alespoň v maloobchodu se občas objeví náznak cenové války a některé menší obchody nabízejí hry výrazně levněji než jiné. Abychom tomu trochu pomohli, budeme od příštího čísla pravidelně zveřejňovat srovnávací tabulku s cenami her v různých obchodech. A pokud je mezi čtenáři nějaký legálně fungující obchodník, který originální hry nabízí levněji než jinde, nechť se nám ozve. A pokud je mezi čtenáři zákazník, který zažil nějakou humornou, nebo i tragickou situaci, nechť se ozve také...







Souboje. Po takových dvou dnech hraní už zvládnete dělat bojová komba - čili zmáčknout ⊗ v ten správný moment.



Tak tady je seznam vašich komb. S přibývajícími levely přibývají i položky na seznamu.



VYVRAŽDILI VAŠI RODNOU VESNICI. TO NEMĚLI DĚLAT.



Legend Of Dragoon

“Člověk musí mít reflexy rychlejší než Bruce Lee, aby zvládl

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Náročná

Vydržte. Stačí přežít celkem nezáživné intro a hned to přijde. Hra na vás vystrčí svoje půvaby s upejpavostí úspěšné pornostar. Grafika? Valte oči, zírejte jako vyplašení tukani - co se výtvarného provedení týče, může se *Legend Of Dragoon* směle postavit vedle *Final Fantasy*, aniž by hrozilo, že bude vypadat jako somrák, který se ji pokouší pumpnout o pět kaček na vlak. Všechno je vyvedené do poslední mikrotečky a po spatření úchvatných krajinek by spáchal Mikuláš Aleš sebevraždu. A dokonce ani při soubojích nejde grafika dolů a skoro každá bitka se odehrává v jiném prostředí.

Kdo z kolem rozhozených obrázků a z ustavičného citování *Final Fantasy* nepochopil, že *Legend Of Dragoon* je nejnovějším přírůstkem do mocného klanu RPGček, ten by se měl okamžitě vrátit zpátky k plácání báboviček. (A pokud někdo neví, co je to RPG, tak to by se měl začít soukat po pupeční šňůře zpátky čápovi do hnízda.) Hra *Legend Of Dragoon* dělala co mohla, aby se postavila na vlastní nohy a vymanila se ze stínu squaresofťácké série. Vezměte si třeba změny v herním systému. Na rozdíl od *Final Fantasy* si nepobíháte světem úplně volně, ale sunete se po předem vykolíkovaných trasách. Tudíž si vás hra vede jako vola na porážku a nemusíte se obávat nějakého dlouhého bloudění a hledání malého ostrova uprostřed oceánu (při vší úctě k *Final Fantasy VIII*, tohle mě chvílemi už docela štvalo). Na druhou stranu zase přicházíte o pocit svobody.



Další výraznou změnou je systém soubojů. Zapomeňte na poklidné mačkání tlačítek, na jaké jste byli zvyklí z ostatních her. Pokud chcete svým protivníkům opravdu ublížit, budete muset proniknout do tajemství speciálních úderů. Trik je v tom, ve správné setině sekundy zmáčknout tlačítko. Není to tak složité, jak se zdá - je to mnohem složitější. Člověk musí mít reflexy rychlejší než Bruce Lee, aby zvládl udělat pořádné kombo. Jsou tu i kouzla, ale proti záplavě magie, kterou na nás vyvrhla *Final Fantasy*, je to jen pár kapek ze zrezlého vodovodu. Zase je větší důraz kladen na správné složení týmu a navíc se můžete měnit v draky - a to taky není k zahození.

Legend Of Dragoon splňuje všechna kritéria kvalitního RPG, jen mu chybí něco, co by z výborné hry udělalo geniální. Grafika je sice dokonalá, ale přináší hrozně málo originálních nápadů. Ty dechberoucí bizarní stavby, na které jsme byli zvyklí z *Final Fantasy*, se tu nekonají ani omylem. To „něco navíc“ chybí i v případě původní story. Silnému příběhu rovnou můžete napsat neomluvené hodiny. Jasně, tvůrci se na





Nejjednodušší způsob, jak čarovat, je koupit si kouzlo a pak je po nepříteli hodit.







Tak tohle *Legend Of Dragoon* nikdo nevezme. Pozadí je opravdu překrásné (mluvím o krajině, ne o hrdinově sestře).



udělat pořádné kombo.”

svůj úkol dobře připravili a použili všechno to, co se má v pořádné manga fantasy objevovat. Máte tu démony, monstra, vyvražděné vesnice, ztracenou sestru, bojovníky s tajemnou minulostí, boj o moc a tak dále. Funguje to, ale že by vám to začalo lomcovat kardiostimulátorem, to zas ne. A co je nejhorší, všechny postavy jsou tak bezvýrazné a klišovité, že je skoro nemožné najít si k nim nějaký vztah.

I přes všechny problémy je *Legend Of Dragoon* tím lepším, co se na PlayStationu z žánru RPG nabízí. Je to hra po všech stránkách precizně vybroušená. A pokud nepatříte k typům, co musí každé japonské RPG alespoň očichat, nezarazí vás ani ten nedostatek originality a nezaseknete se o bezbarvost postav. Howgh. ■

Jiří Pavlovský



Bacha. Pokud včas nezareagujete na protivníkovy úhyby, může váš útok nejenom odrazit, ale i pořádně vás nakopat.

JAK... PROVÉST KOMBO



Nejprve pěkně stojíte a čekáte, až na vás přijde řada. Pak kliknete na ikonu boje a dáte se do akce.



Kolem vašeho nepřítele se objeví čtverec a začne se zmenšovat. Ve chvíli, kdy se obarví na bílo, musíte bleskurychle zmáčknou ⊗. A voilà - povedlo se vám kombo.



Ovšem to není všechno. Pokud se dostanete na vyšší level, můžete provádět delší a složitější kombinace. Takže, žádný odpočinek a připravte se na další úder. Bílý čtverec, ⊗ a šlus.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY IX (PSM34 9/10)

Nejnovější přírůstek do kultovní série. Pokud RPG, tak tohle.

Oficiální český PlayStation Magazín — VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hvězd se dotýká.	8
■ HRATELNOST:	Čím míň jste hráli ostatní RPG, tím větší.	7
■ ŽIVOTNOST:	Příběh moc netáhne.	5

■ CELKOVĚ

Legend Of Dragoon je hra se skvělou grafikou a promakaným herním systémem. Jenže příběh a postavy se belhají někde vzadu a brzdí. Plus si připočtěte za namáhavost soubojů a je jasné, proč hra nezískala vítěznou desítku.

7 Z DESETI





Kyberzabiják. S postupem hry máte stále větší, lepší a brutálnější zbraně.





Ložnicový bonus. Po dokončení hry zjistíte, jak že je to vlastně s tou tajemnou „Operací znovuzalidnění“.



KAPITÁN SVALOVEC NA EXKURZI NA DÁMSKÉ PLANETĚ. ACH, BOŽE!



Duke Nukem: Land Of The Babes

“Hra je něco jako tanec na heavy metal, prokládaný dost

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	N-Space
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Duke Nukem, jakýsi Arnie videoherního světa, se vrací v další ne zrovna jemné, ale jinak slušně hratelné akční adventuře ve třetí osobě a chystá se na již třetí (vlastně čtvrté - pokud počítáte i jeho objevení se v *ISS Pro Evolution* - viz obrázek nahoře) playstationové dobrodružství.

K Dukeovi a jeho testosteronem ovládaným způsobům není dost dobře možné postavit se nezaujatě. Na jedné straně vyvolává do světa tolik šovinistických keciček, že by ho mohly „sestry“ klidně zlynčovat. Na straně druhé je jako chrabrý kyborg v *Terminátoru 2* - sci-fi rytíř, jenž je pro „čest“ dámy a jejího potomstva ochoten podstoupit cokoliv.

Tentokrát se Duke nalodil na pošramocenou loď a vydal se zachránit planetu plnou mladých, poskrovnu oděných krásek, kterou ohrožuje invaze nemilosrdných zmutovaných oblud. Následuje akcí nabité řádění po dvanácti úrovních, kde je sice vaším hlavním zaměstnáním střílení, ale nezapomnělo se ani na prozkoumávání, řešení hlavolamů a čmuchání po tajemstvích.

Není těžké poznat, že se Duke asi v mezičase bavil s PlayStation a sjížděl všechny díly *Tomb Raidera*, protože umí všechny Lařiny pohyby. Vyšplhat po žebříku, pozadu přelézt na římsu, automatické zaměřování nepřátel a proskakování otvory, kde se skrývají tajemství. Vliv první dámy naší šedé skříňky je vidět na každém kroku. Jenže mistr Nukem má možná velkou hubu, do Lařiných kratasů by se ale rozhodně nevešel - jediné, co předvádí, je nemotorné napodobování jejích pružných pohybů.

Má ale na druhou stranu Lara miniaturní laserové dělo, s nímž může pěkně usmažit nepřátele? Nemá, protože Lara se toulá pustinami a hledá nějaké staré ztracené klíče a za celou dobu skoro nepotká živou duši. Na co by jí byla zbraň, která ve vteřince udělá ze zmutovaných potvor krásně propečené steaky? Dejte ji ale do ruky velkého El Dukea a on už bude vědět co a jak. Hra je mnohem kratší než průměrné akční adventury, ale jednotlivé souboje jsou zato o to drsnější.

K dispozici máte zbraně jako Energy Weapon, která chrlí tekutý kryptonit, Freezer, s jehož pomocí vytvoříte z nepřátel křehké sochy, a Shrinker, který zmenší nepřítele na velikost malého králíčka, kte-



Duke Nukem: Land Of The Babes



Podařilo se nám zjistit, jak Duke tráví víkendy. Obléká si dánský dres s číslem 1 v *ISS Pro Evolution* (nahoře). Pokud vás tenhle záběr nepřesvědčil, podívejte se na to sami, až si příště budete užívat s nejlepším fotbalovým simulátorem na světě.









Zabijáci v sukních. Úkolem číslo jedna je zachránit potomky. Jejich mrtvolky nadělají hrozný nepořádek.



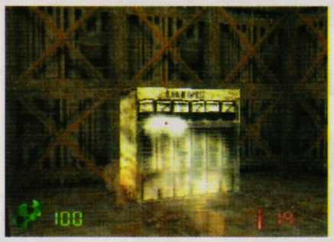
Souboj hlav. Po dokončení hry přijde řada na cheaty. Duke s prťavou hlavičkou si to rozdá s gorilou s ohromnou hlavou.

JAK...

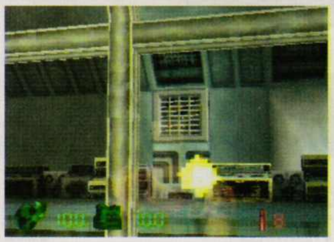
ODHALIT TAJEMSTVÍ



Abyste si užili celý repertoár zbraní a mohli otevřít všechny truhly, musíte se k nim nejprve dostat. Skryté oblasti jsou často dobře schované, ale bonusy v první úrovni vám dost napoví, co máte čekat. K RPG se dostanete, když rozstřílíte prasklou zeď vedle portálu.



Až vypnete proud, vyšplhejte na plot a seskočte dolů na dno šachty výtahu. Rozstřílejte trafo a získáte Quest item.



V místnosti elektrárny létají výboje všude možně, střelte do otvoru ve zdi mezi bednami počítače a vyšplhejte nahoru.

drsným přisprostlým humorem."

rého snadno zašlápnete. Velké drsné zbraně - paráda.

Úrovně, i když rozhodně nepatří k největším, oplývají rozmanitostí a zavedou vás jak do vesmírných stanic, tak do žraloky obývaných podmořských měst. Nechybějí ani skryté oblasti. Když je najdete, budou vám odměnou nové zbraně nebo další potřebné předměty, s jejichž pomocí se dostanete do truhel, někdy užitečných, jindy naprosto přitroublých, ale ať tak či onak, vždycky vás přilákají zkusit to ještě jednou.

Duke Nukem je něco jako tanec na heavy metal, prokládaný dost drsným přisprostlým humorem, a přestože se graficky nevyrovná hrám jako *Resi* a nedosahuje úrovně *Tomb Raider*, je výsledkem pohodová a zábavná soubojová adventura. ■

Nick Ellis



Řádění hladovců. Ve dvanácti úrovních hry se setkáte s ledasčím, v neposlední řadě i s krvelačnými žraloky.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DUKE NUKEM: TIME TO KILL (PSM8 9/10)
Hodně podobná šílenost, kde se navíc cestuje i v čase.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Sem tam zádrhel, obecně ale solidně brutální.	8
■ HRATELNOST:	Suprový mix extrémního násilí a úkolů pro mozek.	9
■ ŽIVOTNOST:	Měnící se obsah truhel je důvod, proč si to zkusit ještě jednou.	7

■ CELKOVĚ
Milovat či nenávidět Dukea, tahle hra přináší vysoce hratelnou, rychlou akční zábavu - základ všech adventurních her. Bizarní zápletku ještě vylepšuje bohatost a rozmanitost zbraní a misí.

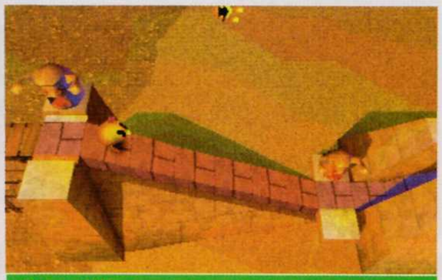
8 Z DESETI







Tím, že hlídají žluté bobky, chtějí tihle hoši udržet nadvládu Zla. V celém vesmíru, to se rozumí.



Jak vidíte, od původní verze se změnilo opravdu hodně. Teď už je to i ve 3D a moc se nám to líbí.



NEJDŘÍV LARA CROFTOVÁ A TEĎ TOHLE.



Ms Pac-Man

“Autoři vyrazili cestou 3D skákaček, a tak se tu hráč dočká

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Fenomenální objev, na který přišli výrobci her v minulé dekádě, a sice, že jejich zákazníci jsou převážně nadržení teenageři, a z něj vyplývající Základní Pravidlo Velké Prodejnosti Hry („vraž tam ženskou“), to všechno Namcu neuniklo. A Namco je držitel práv na legendárního Pac-Mana, kterého koneckonců před lety samo vymyslelo. A udělalo z něj ženu, čili vlastně Pac-Woman. Ano, neuniklo jim to. Ale co jim uniklo, bylo Základní Pravidlo Velké Prodejnosti Hry Číslo Dvě („čím větší, tím lepší“) - a tak Ms Pac-Man nemá vůbec žádná ňadra. Tohle si někdo u Namca pěkně odskáče.

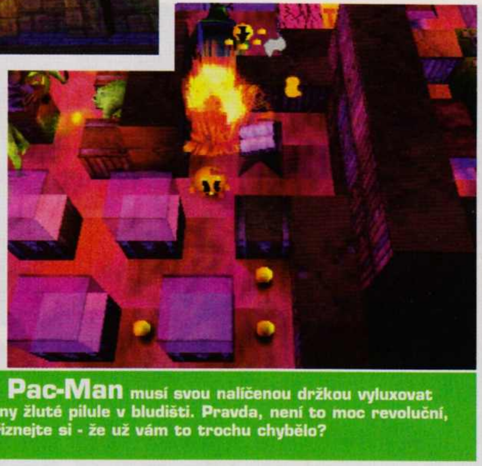
Nesmrtelný Pac-Man už se vrátil tolikrát a v tolika klonech, že by je nespočítal ani ten sebelepší matematik. Ve svém nejnovějším vtělení má nejen přepólované pohlaví, ale je i 3D. Základní herní princip ovšem pochopitelně zůstal stejný - každý, kdo by se odvážil pošpinit svým slizkým novátorstvím tak geniální myšlenku, by musel být vývojářský sebevrah, takže se žlutá koule (i když tentokrát mávající dlouhými řasami a se sexy fifinkovskou mašlí) už zase prohání bludištěm a žere jeden žlutý bobek za druhým.

Nápadů se tvůrci dopustili v doplňkové sféře. Nejsou tu jenom obyčejné žluté pilule k sežrání plus pár dezintegrátorů, které vám umožní sejmout vaše pronásledovatele. Autoři vyrazili cestou 3D skákaček a hopsaček typu *Crashe Bandicoota*, a tak se tu hráč dočká různých superbonusů, extra životů, check pointů, vnitrolevelních teleportů, skákacích trampolín, létajících koberců, zbržďovacích bažin (zanechává pak mlaskavé blátivé stopy), pohyblivých krychlí, tlačítek, která musí tisknout v určitém pořadí, mostů, které se propadnou sekundu poté, co na ně vstoupí, automatických plamenometů, časovaných TNT beden, které dostrká na místo a nechá explodovat, obelisků, které musí (díky rychlosti získané u rotujícího větráku) rozhoupat a povalit, i klíčů, které je nutné najít a s pomocí kterých si odemkne vrata do dalšího levelu. Protože různých vychytávek, triků a fíglů je tu, jak by řekli Maďaři, opravdu neurékom a protože tahle hra je primárně určena pro naše mladší spoluobčany, provází Pac-Manku na cestě hologram jejího guru - profesora Paca (žlutá koule s knírem a brejlema) - který ji každou funkci polopatisticky vysvětlí a hecuje ji k většim žracím výkonům („No time for diet, Ms Pac-Man!“).

Profesor Pac má také svou roli v celém příběhu (protože tato verze *Pac-Mana* má - prosím o fanfáru - i příběh) o zlu, které se rozlézá po různých paralelních vesmírech a které je třeba pomocí profesorova teleportu zastavit (což se dozvíme v úchvatném cartoonově infantilním intru), prostě obvyklá krycí historka, sloužící k tomu, aby mohly být levely vypestřeny co nejzajímavějšími kulisami a aby vaši soupeři nebyli pořád na jedno brdo (například ve staroegyptském levelu se vyskytuje pomalu se šourající mumie, která se v pravidelných časových intervalech mění ve zběsile vířícího berserka), i když zase na druhou stranu: manici s pulzními puškami a obří stonožky nikdy nemohou být na jedno brdo.

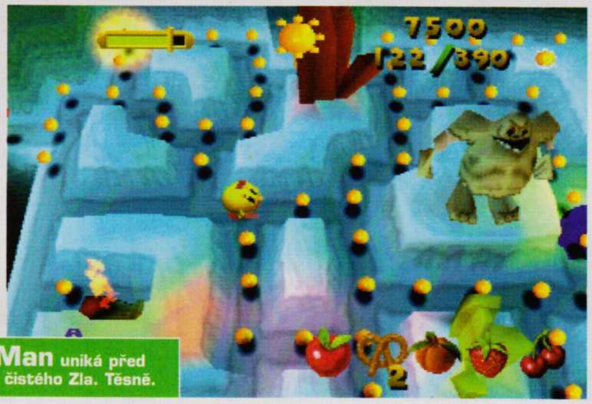
Ms Pac-Man





Ms Pac-Man musí svou naličenou držkou vyluxovat všechny žluté pilule v bludišti. Pravda, není to moc revoluční, ale přiznejte si - že už vám to trochu chybělo?





Ms Pac-Man uniká před reprezentanty čistého Zla. Těsně.

různých superbonusů, teleportů, trampolín.”

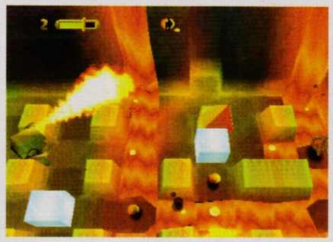
Třírozměrná, feminní, s nekompromisně dětskou stylizací a s nějakou (alespoň malou) vychytávkou v každém levelu, taková je nová reinkarance Pac-Mana. Není to sice tak zábavné jako *Spyro* nebo *Crash*, ale fúze starého nápadu s novým příslušenstvím se povedla, a pokud jste prošedivělý herní nostalgik nebo dítě a nebo máte pro tenhle ultrajednoduchý typ her prostě slabost (jako třeba já), zažijete šťastné chvíle. Nemluvě o tom, že součástí hry je samozřejmě multiplayer (až pro čtyři hráče) a původní pravěký *Pac-Man*, který neztratil nic ze své návykovosti. Musím přiznat, že už se docela těším, až někdo podobným způsobem pojedná třeba *Space Invaders*. Jenom by tentokrát střílející raketa na dolní liště už mohla mít ta prsa. ■

Štěpán Kopřiva



Odlišné světy jsou každý naprosto jiný. Třeba tenhle je strašidelný. Hůůůů....

JAK...
VYHAZOVAT VĚCI DO VZDUCHU



Nejdříve si musíte pořádně vyasfaltovat cestu mezi zdí, kterou chcete nechat rozbořit, a náloží TNT. Většinou je na trase díra, kterou musíte zaplácnout kostkou.



Pak se opřete do nálože TNT. Bacha, jakmile se jí dotknete, okamžitě se spustí odpočet, takže se nikde neflákejte, pokud nechcete schytat plný zásah. Délka odpočtu je pokaždé jiná, podle toho, jakou je třeba překonat vzdálenost.



Přisuňte tikající TNT ke zdi určené na odstřel. Nedoporučujeme stát hned vedle a koukat se, co to udělá, raději zalezte někam za roh a počkejte si, až se nepohodlné kusy odeberou tam, kam se nepohodlné kusy zdiva odebírají, když zemřou. Cesta je volná.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PAC-MAN WORLD (PSM22 7/10)
Podobná hra, jen s „PANEM" Pac-Manem. Stejně zábavná a originální.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Barevná, dětská, jednoduchá.	7
■ HRATELNOST:	Hráli jste někdy *Pac-Mana*? Tak přesně taková.	8
■ ŽIVOTNOST:	Zahrát level na všechny body není žádná sranda.	7

■ CELKOVĚ
Solidní remix jednoho z nejslavnějších herních šlágrů. K osvědčenému principu bylo přibaleno příslušenství současných skákaček a výsledek svému pravzoru rozhodně nedělá ostudu.

7 Z DESETI





Napálit to pěknou dělovkou do soupeřovy branky je stejně povznášející jako třeba v *ISS*, ale stejně bolí i góly ve vaší bráně.

ŽÁDNÉ NEČISTÉ FÍGLE, ŽÁDNÉ VYTÁČKY, JEN ČIRÁ FOTBALOVÁ GENIALITA.



LMA Manager 2001

“Nepotřebujete statistiky, abyste zjistili, kdy došlo ke zlomu -

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Náročná

L*MA Manager 2001* si hned na začátku zaslouží hlubokou poklonu. Po většinu času, kdy hrajete, si totiž vůbec neuvědomujete, že jde vlastně o manažerskou hru. Jasně, najdete tu všemožná menu, statistiky a tabulky, ale není to jen o tom, že se neustále přepínáte z jednoho menu do druhého a musí vás zajímat jen sestavování co možná nejperspektivnějšího týmu.

Hry *LMA* (jimž poskytla záštitu britská Asociace ligových manažerů) se v posledních letech pustily do boje proti zhoubným hnízdům různých menu, která na nás vyslali PCčkoví maniaci, a zavedly jasné, úhledné a zářící fasády. Na tento ovládací systém, který využívá směrová i jednoduchá tlačítka, se nejen lépe kouká, ale díky němu je i ovládání týmu legrace. Výkonný engine pro výběr hráčů omezil dřinu při hledání nových talentů a od dalšího břemene vám ulehčí soupis administrativních pracovníků, což vám pomůže při světských záležitostech, jako jsou kontrakty, sponzoři a trénování. Původní *LMA* ukázala, že fotbalová hra může vypadat dost slušně a fešácky, aby se nemusela stydět mezi všemi těmi *Tomb Raidery*, *Wipeoouty* a *Spyry*.

Pokud jste originál považovali za herního světáka, pak je *LMA 2001* skutečný frajer. Pod vší tou upraveností a rafinovaností se však skrývá chladná ocel, připravená zaútočit na vaše ambice a připravit vás o prostředky právě ve chvíli, kdy si myslíte, že jste králem situace. V první *LMA* pocházely všechny peníze na nákup hráčů, na výplaty hráčů a vedení a výstavbu stadionů z jednoho zdroje. V *2001* je vaše utrácení omezeno různými realistickými faktory, takže máte omezený rozpočet pro výplaty hráčů i členů vedení a i získání informací o vašem dalším soupeři vás něco stojí. Teoreticky tedy můžete získat i hráče bez smlouvy víceméně zadarmo, ale v praxi pak nemusíte být schopni platit jim jejich přemrštěné mzdy. A přibyl i další realistický prvek, pouhý výsledek zápasu teď totiž může mít katastrofický dopad na morálku vašeho mužstva. Pomoci pak může zvolení nového kapitána nebo odpočinek, ale nakonec stejně budete potřebovat vyhrát (ať to bolí sebevíc), abyste svůj tým vytrhli z letargie. *2001* zachovává tradiční *LMA* jasnost a jednoduchost ovládání, ale daří se jí zapojit ještě mnohem více věcí, které musíte udělat a na které si musíte dávat pozor.

S faktem, že všechny manažerské hry, *LMA 2001* nevyjímaje, zaberou šílenou spoustu času a musíte u nich hodně přemýšlet, pokud chcete uspět, nic nenaděláme. *2001* si dovolila dost tím, že pokud váš tým zrovna nehraje, můžete přeskočit až sedm dní. Vaši borci pokračují v tréninku a vy dostáváte zprávy o všech výsledcích, zraněních a dalších věcech, které se během tohoto období přihodí, takže se pro vás celodenní události zkrátí na nějakých pět minut klikání na „ano“ nebo „ne“. Jedním z nejpracnějších úkolů bývá obvykle nastavení vlastního tréninkového režimu. V *2001* se tomu můžete úplně vyhnout (a nechat tento úkol na svém hlavním trenérovi), ale ovládání je snadné a možnosti každé tréninkové oblasti široké a chvilka fušo-

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

LMA MANAGER (PSM20 9/10)
Nevadí vám loňské statistiky? Pak si dejte špičkový manažer z roku 2000.

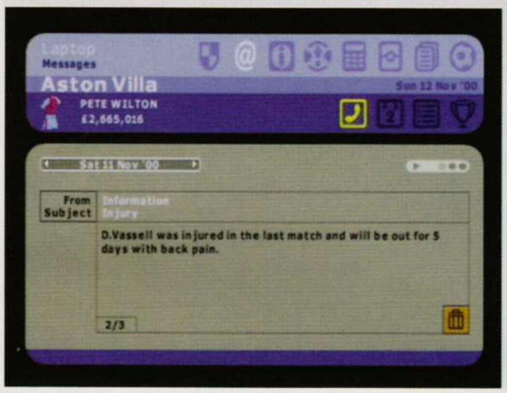


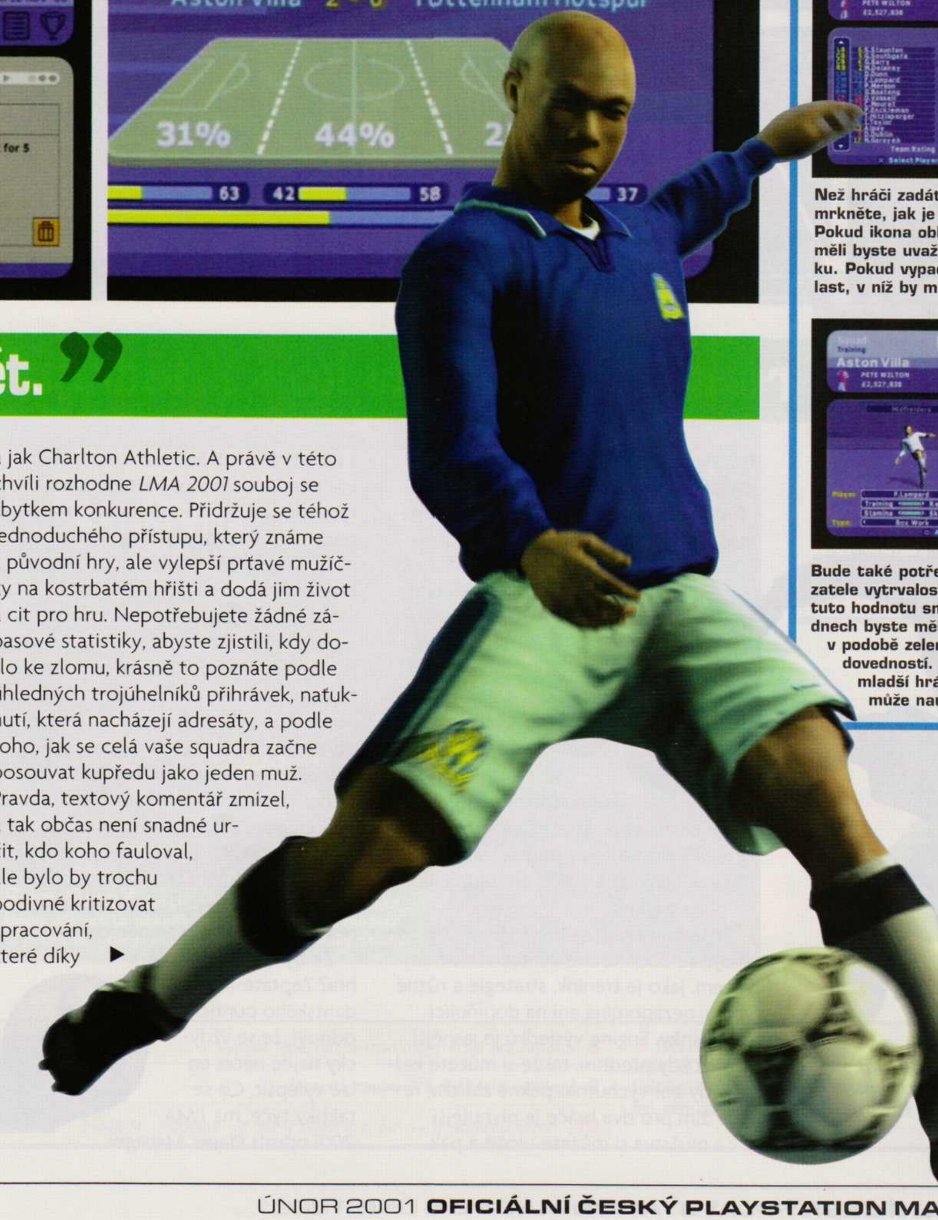


Zelená znamená, že je pán ve formě - všechny hodnoty jsou na maximu!

Těžké úrazy vyřadí hráče ze hry na celé měsíce, ale v *2001* jsou, stejně jako ve skutečnosti, mnohem běžnější menší zranění, jako natažené svaly. Můžete si dovolit specialistu?







je to krásně vidět.”

vání do trenérského řemesla může v průběhu několika příštích týdnů zanechat na vašich hráčích výrazně blahodárné následky. Zadejte například útočníkovi, aby trénoval Box Work (střely na bránu), a zlepší se nejen jeho střelecké schopnosti, ale odrazí se to i na jeho technice a přihrávkách - poznáte to podle zelených šipek, které se objeví u jednotlivých schopností v tabulce statistik. Čísla ve statistikách ale mohou, podobně jako akcie, zrovna tak stoupat jako klesat. Pokud nebudete dohlížet na udržení hodnot Stamina (vytrvalost)/Skill and Rest (Dovednosti a odpočinek)/Training (trénink) u každého hráče v příslušných mezích, mohou ztratit fyzickou kondici i morálku. Celkově vzato teď mnohem více záleží na trenérských schopnostech a vyvážení oněch pěti statistik, než na vymýšlení sestav a určení tvůrce hry. Méně proslulých týmů a více základních informací (například udržení hráče před čtyřmi zadáky) by bylo vítáno.

A pak konečně dojde na zápas a uvidí se, jak jsou na tom Manchester United a jak Charlton Athletic. A právě v této chvíli rozhodne *LMA 2001* souboj se zbytkem konkurence. Přidržuje se téhož jednoduchého přístupu, který známe z původní hry, ale vylepší prtavé mužíčky na kostrbatém hřišti a dodá jim život a cit pro hru. Nepotřebujete žádné zápasové statistiky, abyste zjistili, kdy došlo ke zlomu, krásně to poznáte podle úhledných trojúhelníků přihrávek, naťuknutí, která nacházejí adresáty, a podle toho, jak se celá vaše squadra začne posouvat kupředu jako jeden muž. Pravda, textový komentář zmizel, a tak občas není snadné určit, kdo koho fauloval, ale bylo by trochu podivné kritizovat zpracování, které díky ▶

JAK... TRÉNOVAT NA ÚSPĚCH



Až se rozhodnete, jaké rozestavení a jaký styl hry chcete praktikovat, podívejte se na taktický přehled. Bílá čára označuje momentální postavení vašeho týmu a žlutá pozici, kde by měl být. Je-li mezi nimi jen malá mezera, postačí, když se soustředíte spíš na jednotlivce než na celý tým.



Než hráči zadáte tréninkový režim, mrkněte, jak je na tom s morálkou. Pokud ikona obličeje vypadá mizerně, měli byste uvažovat o hráčově odpočinku. Pokud vypadá spokojeně, zvolte oblast, v níž by měl trénovat.



Bude také potřeba dávat pozor na ukazatele vytrvalosti (přetrénování může tuto hodnotu snížit), ale po několika dnech byste měli pozorovat zlepšení v podobě zelených šipek na obrazovce dovedností. Obecně platí, že čím mladší hráč je, tím víc se toho může naučit.







Opakované situace: Vylepšený engine pro opakování akcí vám dovolí znovu oživit všechny klasické góly. A v režimu pro dva hráče se díky němu občas někdo chytí za nos.





Nekonečný příběh: Vy oslavujete, někdo jiný prohrává - z výpisu skóre dole zjistíte, jak si vedou vaši soupeři.

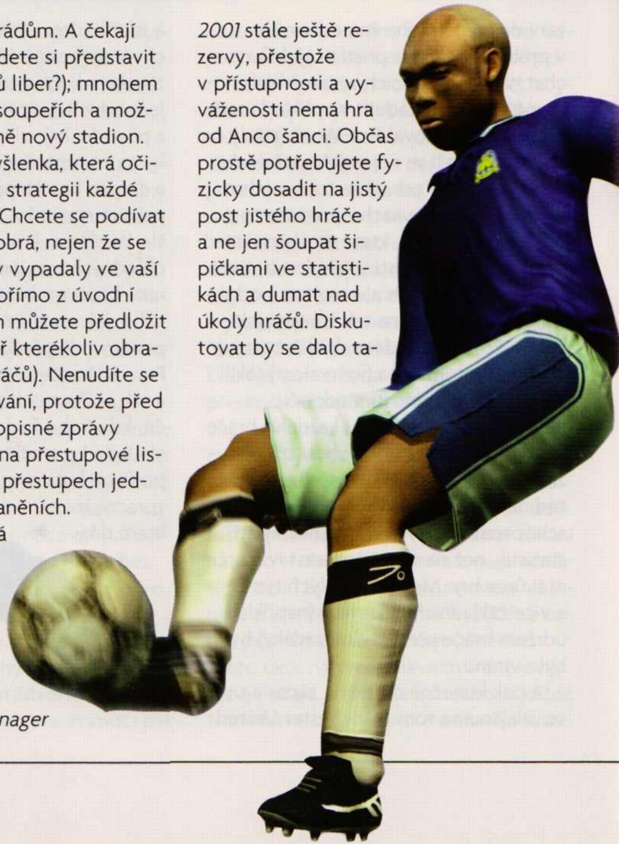
“Zápasy jsou rozmanité, někdy končí nudnou plichtou 0-0,



▶ vylepšeným statistikám a strategiím přináší krkolomné breaky, přesné přihrávky a oku lahodící voleje. Díky rozmanitější škále typů předváděné hry jsou zábavnější i zápasy, které někdy končí nudnou plichtou 0-0, jindy se až do konce bojuje na život a na smrt s výsledkem 3-2 - a když jde do tuhého a je třeba zvrátit výsledek, můžete se vytasit s nacvičenou taktikou (drsnou, předem sestavenou strategií, k níž se můžete během zápasu s pomocí směrových tlačítek uchýlit). Úspěch ale zaručí jedině pilný trénink.

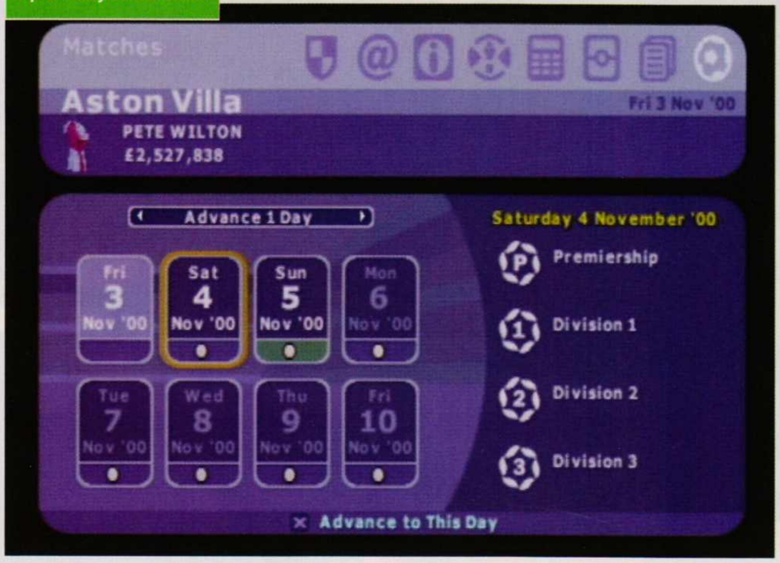
Známkou kvality série *LMA* je i to, že i když se *2001* hodně věnuje základním věcem, jako je trénink, strategie a různé volby, nezapomíná ani na doplňující specialitky. Engine výsledků je jasnější než kdy předtím, takže si můžete každý gól vychutnat pěkně zblízka; režim pro dva hráče je plynulejší a mužstva si můžete uložit a pak s nimi hrát proti kamarádům. A čekají vás i další úkoly (dovedete si představit tým snů za 100 milionů liber?); mnohem podrobnější zprávy o soupeřích a možnost vybudovat si úplně nový stadion. Nejvíc však zaujme myšlenka, která očividně ovlivnila plány a strategii každé jednotlivé obrazovky. Chcete se podívat na největší hvězdy? Dobrá, nejen že se můžete podívat, jak by vypadaly ve vaší současné sestavě, ale přímo z úvodní obrazovky mužstva jim můžete předložit nabídku (lze to z téměř kterékoliv obrazovky se seznamem hráčů). Nenudíte se dokonce ani při nahrávání, protože před vámi běží jakoby dálnopisné zprávy o aktuálních jménech na přestupové listině, o uskutečněných přestupech jednotlivých hráčů a o zraněních.

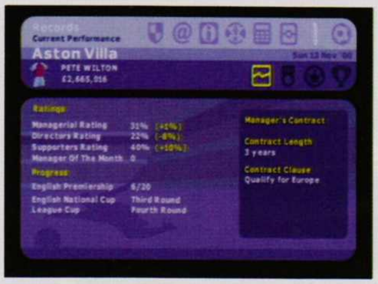
Že by tedy dokonalá hra? Zeptáte-li se pedantského puntičkáře, odpoví, že se vždycky najde něco, co lze vylepšit. Co se taktiky týče, má *LMA 2001* oproti *Player Manager 2001* stále ještě rezervy, přestože v přístupnosti a vyváženosti nemá hra od Anco šanci. Občas prostě potřebujete fyzicky dosadit na jistý post jistého hráče a ne jen šoupat špičkami ve statistikách a dumat nad úkoly hráčů. Diskutovat by se dalo ta-

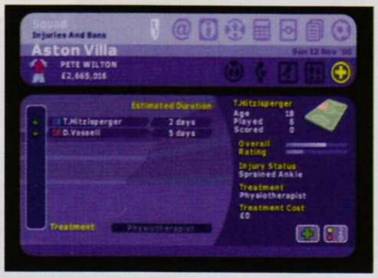




Skvělý a hlavně užitečný kalendář. Dovolí vám totiž některé dny přeskočit a ušetřit spoustu času, kdy vaše mužstvo nehraje žádné zápasy. Elegantní a praktický šetřič času.









Mladou krev, kolující v žilách mladičkých hráčů, si můžete koupit na dvoutýdenní smlouvu, abyste se přesvědčili, jak jim to jde.

JAK... PŘECHYTRAČIT PROTIHRÁČE



Vždycky si pořiďte spolehlivé zprávy o dalším soupeři. Peníze do toho vložené se rozhodně vyplatí, protože se dozvíte vše o rozestavení, momentální formě a nejvýraznějším hráči. Ať už rádi hrají po křídlech nebo středem, zajistěte vždycky příhodné rozestavení obrany.



Vždycky si před zápasem ujasněte, v jakém rozestavení bude soupeř hrát. Pokud se bojíte některé jeho hvězdy, můžete někomu ze svých nařídit osobní obranu - označíte strážce, který se pak bude pohybovat s nebezpečnou hvězdou.



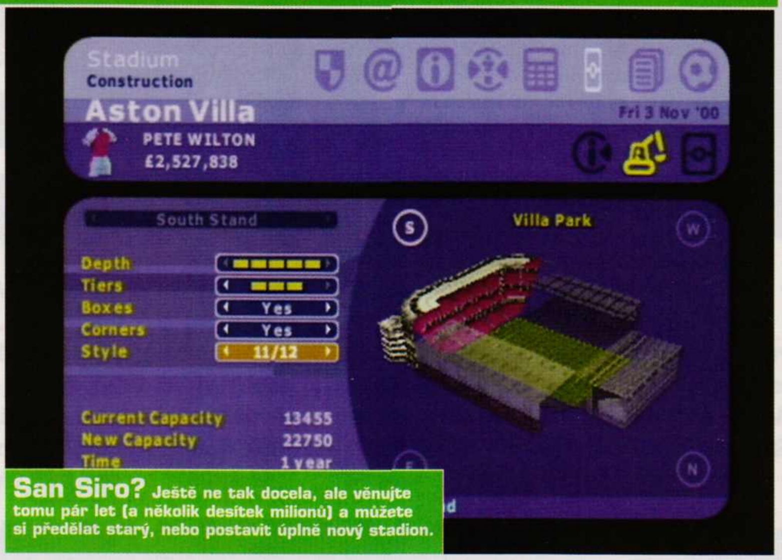
Pokud se vám nedaří vyhýbat se ofsajdové pasti nebo si soupeř kdykoliv dokáže poradit s vaší obranou, můžete povolat jak obránce, tak útočníky zpět pomocí taktických ovladačů Deep/Pressing a Defence/Attack.

jindy je to urputná bitva s výsledkem 3-2.”

ké o inteligenci konkurenčních manažerů, kteří až příliš snadno pouštějí svá největší esa, ale bez toho by byl přestupový trh asi trošku strnulý. Zamhouříme-li oko nad těmito vedlejšími nedokonalostmi, překoná *LMA 2001* leckterá očekávání a především svou předchůdkyni.

Stále je tu ovšem ten notorický problém - zatímco si totiž v Anglii tuhle hru rád zahraje každý fotbalový fanda, u nás je vhodná výhradně pro fotbalové fajnšmekry, kteří nepotřebují koučovat Slávii, ale stačí jim Tottenham Hotspur. Za to hra sice nemůže, je však třeba s tím počítat - výsledkem je však tak jako tak nejen výborná manažerská hra, ale i skvělá playstationová hra. ■

Pete Wilton



San Siro? Ještě ne tak docela, ale věnujte tomu pár let (a několik desítek milionů) a můžete si předělat starý, nebo postavit úplně nový stadion.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vypadá lépe, než si snad manažerská hra zaslouží.	8
HRATELNOST:	Zábavná, napínavá a dokonale vyvážená.	9
ŽIVOTNOST:	Nudit se nebudete - a než ji zvládnete, potrvá to spoustu sezon.	10

■ CELKOVĚ
LMA 2001 totálně pohltí každého fotbalového fajnšmekra. Dokážete-li vyjmenovat základní sestavu Manchesteru United, jděte do toho. Jinak raději čelem vzad!

9 Z DESETI



V dáli září Big Ben. Přestože máte k dispozici brzdy (jakési zpětné vodní trysky?), je důležité přesné najetí do každé zatáčky - k orientaci používejte budovy na souši.







Dopravní kanál. Amsterdam je město s několika důležitými vodními cestami. Na těchhle úzkých kanálech často dochází ke kolizím se soupeři.



DALŠÍ KAPKA V MOŘI, NEBO MISTROVSKÁ PRÁCE?



Aqua GT

> „Jízdu po hřebenech ani klouzání se po úbočích vln si neužijete."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Promethean Designs
DATUM VYDÁNÍ:	Únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

HYDRO THUNDER (PSM26 7/10)
Nejlepší vodní závodění, které je k mání. Rychlá šílená arkáda se spoustou power-upů.

Vždy když se na konci názvu nějaké hry objeví zkratka „GT", vynoří se i riziko, že se onen titul nevyhne srovnání s nejbombastičtější závodní hrou na světě. V názvu hry, kde se to hemží motorovými čluny, vypadá tato zkratka jako naprostá potřeštěnost. V moři zapomnění už beze stopy zmizely *Rapid Racer*, *Power Boat Racing* a *Wild Rapid* (*PSM31* 3/10) - čeká snad *Aqua GT* podobný osud?

Vezmeme-li to kolem a kolem, nejsou vyhlídky až tak divoké. Na světě už vlastně jedna slušná vodní závodní hra existuje: *Hydro Thunder* (*PSM26* 7/10) od Midway. *Aqua GT* navíc patří do kategorie levných, což u hry, která vás nechá řádit v osmi městech světa a rozmanitých podmínkách - až se proříťte kolem London Eye a namíříte si to k Big Benu, budete téměř cítit pot turistů -, stojí za úvahu.

Na druhou stranu je největším průšvihem celé hry právě voda a popravdě řečeno jsme ani nic jiného nečekali. Zobrazit proudění a vlnění vody je fuška i pro PlayStation2 a naše stará mašinka nemá v téhle oblasti šanci, přestože se obrnila veškerou statečností. Popravdě řečeno nemůžeme mluvit přímo o katastrofě, ale i tak to spíš vypadá, jako by dva lidé vyklepávali prostěradlo, než že by to jakkoliv připomínalo naši známou H_2O. Vlny jsou tak časté a tak pravidelné, že o jízdě na hřebenech nebo klouzání po úbočích vln nemůže být řeč a i přes určitou snahu o určité vodní šplouchání a různé podobné efekty je vztah vody a vaší lodě spíše náhodný než realistický.

Dalším zklamáním je stereotyp, který budete muset vydržet v zájmu postupu. Na tom, že se musíte propracovat přes bronzový a stříbrný pohár, by nebylo nic špatného, tady to ale znamená dva totožné závody stále dokola jen se stěžujícími se podmínkami, což je docela nuda. Velká škoda, samotné okruhy jsou totiž docela zábavné - za zmínku stojí zvlášť část, kde musíte vyjet až na okraj a zkrátit si cestu přes souš. Design okruhů je vskutku nádherný, ale i kvantita je někdy důležitá a tady je toho opravdu málo.

S vodou si ale tvůrci nedokázali poradit ani tentokrát, a tak bohužel zůstává vodní závodění v kategorii krátkodobé arkádové zábavy. Prostě jako by ve standardní závodní hře chyběly smyky, úzké uličky nebo zákeřné kopce, kde ztrácíte rychlost. *Aqua GT* je v něčem snad i zajímavější než *Hydro Thunder*, ale rozhodně ne zábavnější. ■

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

- **GRAFIKA:** Rychlá a se slušným prostředím, ale efekty nestojí za nic. **7**
- **HRATELNOST:** Příjemná, přesto tu chybí jisté fintičky, které by vás k ní připoutaly. **6**
- **ŽIVOTNOST:** Má tuhý kořínek, nicméně ji kazí frustrující opakovanost. **6**

CELKOVĚ
Existují větší blbosti, za které vyhazujeme peníze. Je jiná, je vyzývavá, i když ne přímo skvělá. Ale přece jenom, přidáte pár stovek a máte *Gran Turismo 2* nebo *Colin McRae Rally*. Je to drsné, ale je to tak.

6 Z DESETI

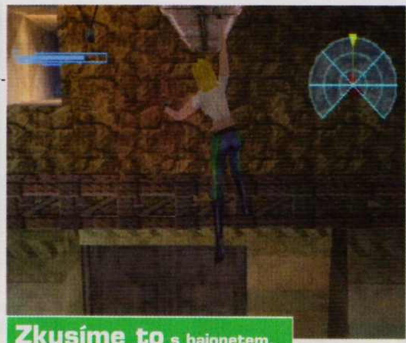




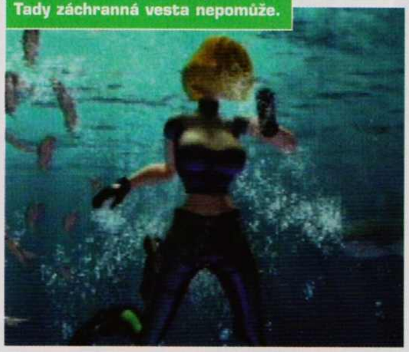




Dynamitová dáma. Jde tu hlavně o likvidování nepřátel.



Zkusíme to s bajonetem. Tady záchranná vesta nepomůže.



ZEMĚ KRÁSEK NÁM POSÍLÁ DALŠÍ KOMIKSOVÝ POZDRAV.



Danger Girl

„Další komiksová konverze, jíž nelze upřít skvělou hratelnost."

FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	N-Space
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TOMB RAIDER: CHRONICLES (PSM32 10/10)
Původní playstationová kráska dělá všechno lépe a déle než tyhle slečny.

Na ovládnutí světa začala pracovat nová 3D adventura s půvabnou, zbraněmi se ohánějící slečnou, starobylými artefakty, exotickými oblastmi a zlověstnou neonacistickou organizací. Že už jste to někde slyšeli? Máte pravdu, ale Lara je ve svojí hře sama, kdežto tady máte k dispozici hned tři ztepilé krásky.

Hned od úvodní sekvence je jasné, že vývojáři N-Space spoléhají s prodejností své komiksové konverze především na sex a první pohledy kamery směřují k nepřiměřeně vyvinutému poprsí a uzoučkým pasům dívek. Jedním z úkolů v první úrovni je zničit s pomocí výbušniny jistý hardware nepřátel a naše dámy vypadají tak urostle, že by člověk skoro doufal, že hlavní hrdinka vytáhne z podprsenky nejmíň kilo semtexu. *Danger Girl* ale nabízí víc než prsa a prdelky. N-Space mají kromě jiného na svědomí i poslední dobrodružství Duke Nukema (viz recenze na straně 48) a podobnost obou her jistě nikdo nepřehlédne. Mají stejný grafický engine a skoro to vypadá, jako by Duke zachránil Abbey a její kamarádky a osobně se postaral o jejich schopnost používání rádoby automatických zbraní.

Jste-li příznivci pana Nukema, asi na téhle hře neshledáte nic nepatřičného. Stejně jako v *LOTB* je tu plno soubojů s nepřáteli, kteří se schovávají za každým rohem. Je tu ale jistý prvek, díky němuž *Danger Girl* neskončí na hromadě „to už tu několikrát bylo", a tím je rozmanitost způsobů, jimiž se můžete vypořádat s nepřáteli. Je tu tlačítko pro plížení (L1), které ztiší klapání vysokých podpatků, tlačítko pro náhled (△), s jehož pomocí můžete zaměřit nic netušící oběť a jediným výstřelem s ní skoncovat, a tlačítka pro střelbu a bombardování (R2 a L2).

Přidejte si k tomu hromadu hitech vychytávek, různá vozidla, zajímavé oblasti, dostatečně šílenou zápletku a *Danger Girl* z toho vyjde jako docela zajímavá hra. Na to, aby se ale vyšvihla do Lařiných výšek, však trpí příliš mnoha neduhy. Zklame zrnitá grafika a nevalné AI nepřátel vás při opakování úrovně začne štvát. Dívky se navíc otáčejí strašlivě pomalu, takže pro zákeřné nepřátele není nic snazšího než pálit zezadu.

Danger Girl je další neinspirativní komiksová konverze, jíž nelze upřít skvělou hratelnost. Je tu ale kladen příliš velký důraz na vyvinuté poprsí hlavní hrdinky, místo aby se víc pozornosti věnovalo některým snadno vychytatelným nedostatkům, jako je třeba AI nepřátel. ■

Nick Ellis

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Sotva základní, slabý průměr.	6
HRATELNOST:	Rozmanitost boje dodává ničím výjimečné zápletce hloubku.	7
ŽIVOTNOST:	12 úrovní v šesti oblastech, to není zas tak malé hřiště.	7

CELKOVĚ
Na to, že jde o komiksovou předělávku, se hra může pochlubit neobvyklou spoustou zbraní, vynálezů a sleček. Na druhou stranu jí chybí originalita a situaci zachraňuje jedině rozmanitost bojových taktik.

7 Z DESETI

ROZPLÁCLÉ TLAPKY A LEPKAVÉ JAZÝČKY JEŠTĚ NIC NEZNAMENAJÍ.



Frogger 2

FAKTA

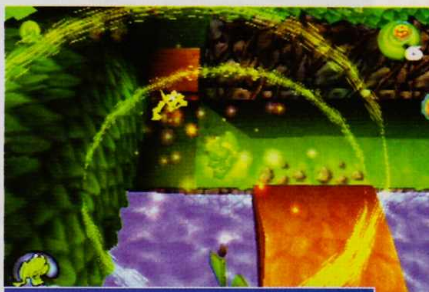
VYDAVATEL:	Hasbro
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Z novuobjevování starého katalogu her na Atari, do kterého se pustily Hasbro, pokračuje. Naposled byla v procesu oprášení videoherní retro klasiky hra, která s klasikou nikdy neměla co do činění.

Původní *Frogger* byla 2D hra, kde jste se měli prostě bezpečně dostat přes silnici/řeku/pole, aniž by vás něco převálcovalo. Uvážíme-li to kolem a kolem, pro dnešní hráče už je to trochu málo. Koncept pro *Frogger 2* proto doznal radikálních změn - všechno je 3D (uf)! A co byste řekli? Ano, moc to nefunguje. Už původní *Frogger* jsme jen těžko mohli považovat za hru a celý pokus o přidání hratelnosti do *Frogger 2* spočíval zhruba v tom, že teď hopkáte po úrovních, snažíte se objevit své žabí kamarády a přitom se vyhýbáte sekačkám apod.

Je jasné, že byla hra vytvářena pro mladší hráče, ale proč by se ti mladší vždycky měli spokojit s takovou nedotažeností? I oni jsou přece lidé. Od průměrnosti tuhle hru nezachrání ani přidání speciálních žabích dovedností, jako je super dlouhý jazyk a sonarové skřehotání. Největším průšvihem ve *Frogger* je skutečnost, že jakmile se dotknete vody, zemřete. Prostě hrůza. ■

Jes Bickham



Frogger 2 **jen dokazuje, že zdokonalování grafiky bez toho, aby byla vylepšena hratelnost, je plýtvání časem.**



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Čistá a barevná a slušně nakreslená.	6
HRATELNOST:	Skákání a vyhýbání - o ničem víc tohle není.	4
ŽIVOTNOST:	Když už vás to chytne, tak vás to pobaví. Ale chytne vás to?	5

■ CELKOVĚ
Frogger 2 je hluboce průměrná hra a další námět na debatu, zda má význam znovu oživovat slavné hry. My tvrdíme, že je lepší je nechat tam, kde jsou. Ve vzpomínkách.

5 Z DESETI

KLASICKÁ STŘÍLEČKA BY RÁDA DO 21. STOLETÍ.



Galaga

FAKTA

VYDAVATEL:	Hasbro
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Ach, *Galaga*. Rádi tě zase vidíme. Jen kvůli našemu potěšení tě vykopli z hrobu, trošku oprášili, sem tam vylepšili a vylisovali do podoby playstationového disku? Jo, podivná nekrofilní úchylka Hasbro, která se projevuje updatováním starých her, stále nepominula a jejich poslední obětí se mimojiné stala tato klasická střílečka.

A je to také další případ toho, že hra najednou už není taková bomba jako kdysi. Vrátíme-li se mlhou věcí minulých zpět, uvidíme *Galaga* jako vzrušující, super rychlou verzi *Space Invaders*, dnes je to však jen prachobyčejná dvojrozměrná střílečka - jak co se vzhledu, tak hloubky týče. Nekromani v Hasbro jí však nedají pokoj, hrabou se ve věcech, které jsou pro obyčejné smrtelníky tabu, a občas přihodí nějaký ten rozměr. V zoufalém pokusu dodat hře trochu rozmanitosti se teď klasický pohled shora přepíná na 3D bojovou simulaci a nebo se kamera přesune tak, aby nám poskytla pohled ze strany.

Toto přepínání vypadá sice efektně, zároveň ale působí i schizofrenicky a nemá žádný reálný důvod. Za těchto okolností je tedy bohužel nutné poznamenat, že to není žádná bomba. Toužíte-li po opravdové vesmírné střílečce, kupte si *Star Trek: Invasion*. ■

Jes Bickham





Neměli jsme tušení, že by ještě nemusela být po smrti, Hasbro ale vdechlo život další hrůze.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

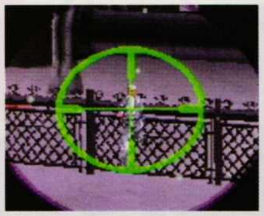
GRAFIKA:	Když dojde na 3D, není to zlé, jinak jen samé nemastné sprity.	4
HRATELNOST:	Pohyb, střela, pohyb, střela atd., atd.	5
ŽIVOTNOST:	Jedna nekonečná vlna tupých nepřátel na rozstřílení za druhou.	4

■ CELKOVĚ
Nepočítáme-li kameru, která chvilku neposedí, je to nekonečná nuda - prostě jen mačkáte spoušť a chodíte po obrazovce nahoru a dolů. O vzrušení nemůže být řeč.

4 Z DESETI



Dvojice profíků. Proveďte svůj dvoučlenný tým sérií nebezpečných misí, zadaných Washingtonem.









Nenechte se unést rozmanitostí arzenálu, který máte k dispozici. *Ranger Elite* vám zkazí náladu grafikou i hratelností, která bolí víc než poranění bajonetem.

DALŠÍ HRA DEFORMUJÍCÍ POHLED NA SVĚT.



Spec Ops: Ranger Elite

"Největším průšvihem je opovržení vašich vojáků k disciplíně."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Runecraft
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RAINBOW SIX (PSM21 5/10)

Další nepovedené tajné vojenské mise. Ale přece jen o malinko lepší.

Oblohu ozářila světlice, jako by belzebub plivnul ohnivou slinu plnou síry. Žhavé olověné kulky se vám zavrtávají mezi žebra, rvou vám maso z těla a kosti se pod jejich nárazy tříští na kaši. Rudé, krví zborcené vnitřnosti vyhřezávají z díry zející vám v zádech. Ano, pane, prostě jen další den u US Army Rangers - drsných, tvrdých chlapů, k nimž se přidáte v *Ranger Elite*.

Ranger Elite je střílečka ve třetí osobě, kde se ocitnete v roli vůdce dvoučlenného týmu, který musí řešit stále náročněji zvladatelné situace. Začnete tím, že si svou dvojku vytáhnete z pěti nastoupených specialistů a podle úkolů dané mise si zvolíte buď specialistu na boj zblízka, granátníka nebo ostřelovače. Pověřenou dvojici pak musíte vyzbrojit, k dispozici máte až neuvěřitelně dobře zásobený arzenál zbraní, munice a výbušnin.

Dvoučlenný tým se ovládá tak, že se neustále přepínáte mezi oběma členy a zadáváte úkoly svému počítačem řízenému kolegovi. Teoreticky můžete svého spolubojovníka požádat, aby vás kryl, zatímco budete pokládat bombu či něco podobného. Počítačem řízená postava však zareaguje tak na tři povely z deseti, takže musíte většinou sami zlikvidovat nepřítele a pak splnit úkol mise. Většinu misí lze naštěstí dokončit, i když váš idiotský kamarád schytá kulku, ačkoliv je tu pak týmový aspekt trochu nadbytečný. Lépe funguje režim pro dva hráče, kde spolupracujete s některým ze svých kamarádů. Na jedné straně je to zřejmě nejsvětlejší moment celé hry, na druhé jen zdůrazňuje nedostatky režimu pro jednoho hráče.

Umíněná ignorace jakékoliv vojenské kázně ze strany vašich vojáků je asi největší, nikoliv však jediný, průšvih celé hry. Všechno ještě ztěžuje velice nepraktické rozmístění jednotlivých tlačítek a ošklivá nezřetelná grafika, která jako by terén jednotlivých úrovní rozlišovala jedině barvou.

V *Ranger Elite* se mísí průměr s podprůměrem. Základní ovládání oddílů je v pořádku, stejně jako jádro konceptu, a nad výzbrojí se dokonce budete rozplývat. Všechno se pokazí, až když dojde na mizerné AI mařící spolupráci týmu, odfláknutou vizuální stránku a také na hloubku hratelnosti. A otázkou také zůstává, jaký je rozdíl mezi touhle hrou a stejně nedodělanou *Spec Ops: Stealth Patrol*. ■

Paul Rose

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Neslaná, nemastná, rozmazaná a odfláknutá.	5
HRATELNOST:	Idiotské AI všechno zkazí.	3
ŽIVOTNOST:	Docela slušný počet misí, ale k čemu?	4

CELKOVĚ
Ranger Elite je hodně pokažená simulace tajných vojenských misí, která navíc v ničem nepředčí svou předchůdkyni. Vizuální stránka nestojí za nic, systém rozkazů nefunguje a za zahrání stojí jedině režim pro dva hráče.

3 Z DESETI

UTÍKEJTE, UŽ JEDOU.



World Destruction League: Thunder Tanks

FAKTA

VYDAVATEL:	3DO
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Jak již název a okolní obrázky napovídají, hra *Thunder Tanks* je akčním simulátorem bojových vozidel, která velmi vzdáleně připomínají tanky. Je otázkou, zdali se v tomto případě ještě jedná o simulátor, ale to je naštěstí vedlejší. Podstatné je, že se hra odehrává v budoucnosti a je prezentována jako velkolepá televizní show, v níž se několik bláznů pokouší získat přízeň diváků destrukcí svých protivníků.

Při prvním spuštění se snad může zdát, že hra nabízí mnoho herních módů. Po několika pokusech však naneštěstí zjistíte, jak se věci skutečně mají. Rozdíly mezi jednotlivými módy jsou pouze kosmetické a téměř pokaždé jde o získání náhodně se objevující vlajky. Dalším nepřehlédnutelným záporem je nabídka tanků. K dispozici jich sice máte hned devět, ale také zde nakonec zjistíte, že je jedno, který z nich si vyberete. A jak vypadá hra samotná? Zběsile se proháníte v naprosto ohavném prostředí, prst držíte na automatické střelbě a občas narazíte na vlajku, kterou musíte dopravit na předem určené místo. K tomu všemu jsou vaši protivníci naprosto tupí a místy snad i slepí. Vřele doporučuji vyhnout se této hře širokým obloukem. ■

Jakub Holý



Pokud se vám snad líbí tyto obrázky, pak vězte, že v pohybu vypadá vše mnohem hůř.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Opravdu velmi nepovedená.	2
HRATELNOST:	Nízká obtížnost ji sráží až na dno.	2
ŽIVOTNOST:	Jen málokomu tato hra vydrží déle než hodinu.	1

■ CELKOVĚ
Neexistuje jediná oblast, ve které by se tato hra byť jen na dohled přiblížila průměru. Je to doslova noční můra všech hráčů, která si rozhodně nezaslouží vaši pozornost.

2 Z DESETI

TOHLE SE EIDOS TROCHU NEPOVEDLO.



102 Dalmatians: Puppies To The Rescue

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Crystal Dynamics
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

1*02 Dalmatians* přebírá naštěstí ze stejnojmenného Disneyho filmu toliko postavy, a nikoliv zápletku, takže se aspoň můžeme kochat záběry na Glenn Close a obrázky roztomilých štěňat. Bohužel je to také všechno, co hra od Crystal Dynamics nabízí, zbytek je stejně nudný a otřelý jako filmová předloha.

Údajně jde o 3D průzkumnický titul, kde si hráči vybírají jednoho ze dvou dalmatinců a s ním se pak toulají úrovněmi, které vypadají drsněji než drátěná košile. Ostatních 100 dalmatinců polapila zlá Cruella De Vil a chce si z jejich kožíšků nechat udělat oblek. Naprosto nepochopitelně ale nechala zvířátka v kontejnerech roztroušených v asi 20 různých úrovních, nacpaných svými přisluhovači a různými nepřáteli. Úkolem hráče je tedy pochopitelně vysvobodit sklíčená stvoření a vyhnout se přitom zatčení, přičemž nebudete vycházet z údivu, jak tvůrci dokázali tak šíleně nudně ztvárnit už tak šíleně nudný nápad. Procházíte, navíc hodně pomalu, dost jednoduchými úrovněmi, což za chvíli začne nudit i ty nejmenší hráče, a jediným překvapením tu je fakt, že se žádné překvapení nekoná. Takže kromě 102 uslintanců vyjících, aby si jich někdo všiml, budete za chvíli výt i vy. Nudou. ■

Steve Merrett





Konec psích iluzí. Nedostatek čehokoliv, co by mohlo zaujmout, je zárukou, že se *102 Dalmatians* nikdy nezdvihne z prachu posledních míst žebříčku oblíbenosti.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Prázdné úrovně, neohrabané „postavy".	4
HRATELNOST:	Hloupé úkoly, nedostatek rychlosti i rozmanitosti.	3
ŽIVOTNOST:	20 minut je víc než dost.	3

■ CELKOVĚ
Nevýrazné bloumání po úrovních, kterým chybí fantazie. Nedostává se tu energie, rozmanitosti ani vynalézavosti. Přestože je určena mladším hráčům, chybí tu cokoliv, co by mohlo zaujmout jejich pozornost.

4 Z DESETI

TEXT: **Jiří Zídek**

MEDIA

CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

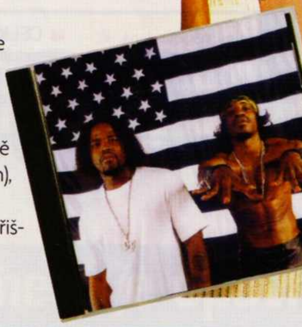
OUTKAST
Stankonia

Atlantská kapela Outkast se toulala po americkém velkoměstě, nasávala okolní hip hop, který pak utvářela k obrazu svému, prostě přesně tak, jak by to v pořádné rapové muzice mělo vypadat. Ostatně napadá vás nějaký jiný žánr, v němž by docházelo k takovému kanibalismu?

Stankonia je plná smyslných těžkých basů pomalu se deroucích z reprobeden, kvílivých kytarových rifů a taky parádních vokálů, které stojí v protikladu k verbální akrobacii, jíž v textech předvádějí Andre 3000 a Big Boi. A i když se roztomilí chlapci pořádně rozparádí a trochu ulítnou (třeba v textech o ženách), je třeba uznat, že to dělají se stylem sobě vlastním. Krátce řečeno, úžasný hip hop, který pulsuje v podbřišku. Nebojujte s tím, poddejte se.

VERDIKT: Marnotratný syn. **9/10**







>>V prodeji>>

Rage Against The Machine
Renegade

Jasně, nic není komičtější, než vidět plnou halu elegantních ulízaných lidí v černých oblecích, kteří zuřivě skáčou a ječí: „Nebudu dělat, co mi přikazujete." Ale ani tohle nikterak nezmenšuje vliv, který Rage měli (ano, měli - bohužel se už rozešli). Pokud se podíváte na rockovou hudbu devadesátých let, největší vliv měla právě tahle rap-metalová partička z Los Angeles. Právě vydávaná kolekce studiových nahrávek je jakousi elegií za kapelu, skvěle se vyrovnává s nečekanými volbami, byť už méně s hodně očekávaným punkovým standardem. Třeba Springsteenova *Ghost Of Tom Joad* je pořádná vypalovačka, zatímco *Kick Out The Jams* od MC5 spíš jen tak kňourá. Divné. Ale i divné bývá zajímavé.

Verdikt: Dobře rozzuřené. **7/10**



>>V prodeji>>

Cypress Hill
Live At The Fillmore

Živá alba jsou hodně zvláštní a živá hip hopová alba jsou zvláštní ještě víc. Vždyť hodně hip hopových živých vystoupení notně strádá příčinou zvuku, který je plochý jak fotbalové hřiště. Ano, i toto album má své slabší chvilky, kdy se dočkáme nechvalně proslulých líných pasáží. Jenže na druhé straně je tu i energie, jež na několika místech přechází v něco mnohem pevnějšího, jasnějšího a ostřejšího, možná pod vlivem rockových zkušeností, jež kapela nedávno učinila. Zejména taková *How I Could Just Kill A Man* je doslova satansky rozběsněná a *I Ain't Going Out Like That*, to je doslova výbuch bomby. A navíc, pokud rozumíte textům, se jistě zasmějete, až uslyšíte, kolik nelegálních věcí má B-real ve své krvi.

Verdikt: Totálně uhozené. **7/10**

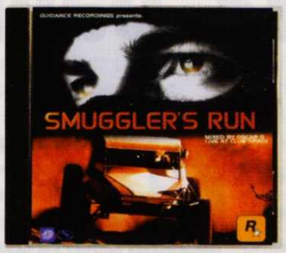


>>V prodeji>>

FOSCA
On Earth To Make The Numbers Up

Předchozí kapelou Dickona Angela byla (neprávem) vysmívaná bílá soulová skupina Orlando, které se navzdory vtipným, intelektuálním a otevřeným textům jaksi nepodařilo v žánru popové hudby prorazit a o hitparády ani nezavadila. Nová, čtyřčlenná Dickonova kapela nebude asi žádným podstatným zlepšením, neboť kráčí po podobně lyrické cestičce, navíc ještě s méně úchvatným doprovodem. Ale i tak to asi nikoho nedostane - lidi, co ulítávají na Wittgensteinovi, dlouhá cellová sóla apod., to se prostě moc nenosí. Ale občas člověka napadne, že by možná měl míň chodit do hospody a víc doma poslouchat muziku.

Verdikt: Ambiciózní. **8/10**



>>V prodeji>>

Various/Oscar Six
Smuggler's Run

Původní hra pro PlayStation se asi zařadí mezi počiny s nejagresivnějším marketingem všech dob. Kdysi byly hry jenom pro doma zalezlé fanatiky, dnes jsou pro každého. Přinejmenším část této multimediálně postavené kampaně stála na faktu, že se dnes k dotyčným hrám prodávají i hudební CD. To společně s PS instalovanými v klubech napomáhá propojení PlayStation s mládeží, sexem a ostatními podobně báječnými věcmi. V nastoupeném trendu pokračuje i cédéčko od Club Space, namíchané Oscarem 6. Je absolutně nerozeznatelné od ostatních mixovaných alb, jež jsou v současné době na trhu, mix je sice celkem rozumný, ovšem duši tyto novodiskové prvky nepotěší.

Verdikt: Zpackané. **3/10**

WEB

Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

Jednou z bizarních věcí na internetu je touha hrát něco, co jsou - přiznejme si to už konečně - neuvěřitelně špatné hry. Teď, když máme po ruce všechnu tu úžasnou technologii, proč bychom se proboha měli vracet do pekla osmdesátých let a hrát něco jako *Horace Goes Skiing* nebo *Manic Miner*? Pravda, člověk snadno zapomene, jak strašlivé byly hry



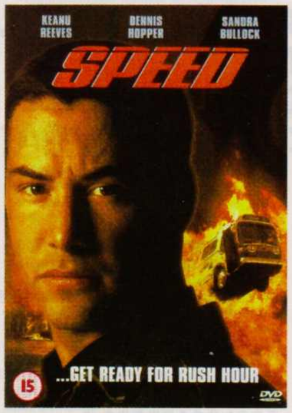


pro staré Spectrum. Nicméně pokud si to chcete přece jen připomenout, navštivte *http://www.80snostalgia.com* - pak můžete poděkovat své šťastné hvězdě, že doma máte PlayStation.

Za starých časů jste pochopitelně museli nejméně deset minut počkat, než se vám hra nahrála do počítače, a pokud vám o drát ke kazeťáku náhodou někdo zakopl, museli jste začít znovu od začátku. Naštěstí tato webová stránka tuhle úžasnou věc nenapodobuje, takže si můžete v klidu „vychutnat" neuvěřitelnou škálu starých sinclairovských „klasik", jako třeba *Jet Set Villy, Paperboy či Pacmania.*

80sNostalgia.com rovněž obsahuje litanii dalších kulturních strašlivostí z osmdesátých let: najdete tu tehdejší témata, vzpomínku na tehdy vládnoucí trendy (break-dance, BMX apod., céčka tu ale nejsou) a taky databázi tehdejších televizních pořadů pro děti.

DVD MĚSÍCE

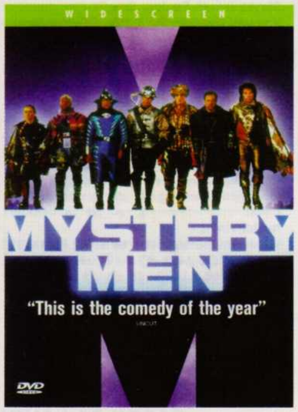


NEBEZPEČNÁ RYCHLOST

Speed, USA 1994
Režie: *Jan DeBont*
Hrají: *Keanu Reeves, D. Hopper, S. Bullock*

Ublížený inteligentní polda spřádající temné plány není nic neobvyklého. Naštěstí je po ruce vždy dost šílených drsňáků, zastávajících názor, že rychlopalná zbraň a pořádná čenichovka vždy zvítězí nad lží a nenávistí. Bombu v MHD, tikající pod svůdným zadkem Sandry Bullock, pekelné tempo, závod o čas, kdy jsou v sázce životy nevinných cestujících, jsem sice v televizních novinách neviděl, ale naštěstí pro mě a každého vlastníka DVD je tu další titul s časem ověřenou akční rychlou peckou a Reevesem v hlavní roli. Sice bez bonusů, místy bez háčků v titulcích, ale s ublíženým poldou, zadkem Bullockové a drsňákem Reevesem v širokoúhlém formátu a s čistým obrazem. Je to fakt jízda.

FILM: 10/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 1/10

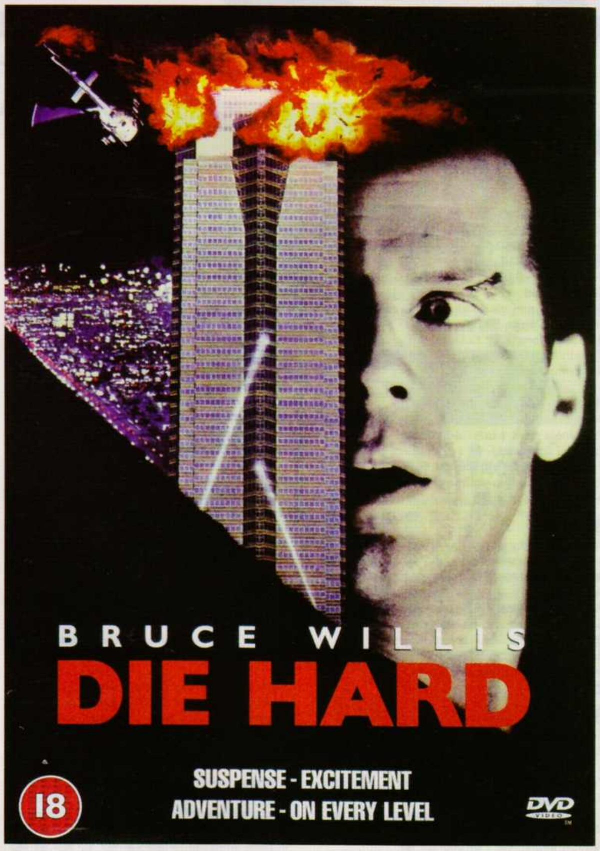


MYSTERY MEN

Mystery Men, USA 1999
Režie: *Kinka Usher*
Hrají: *Ben Stiller, William H. Macy, Hank Azaria*

Tak tohle tady ještě nebylo! Po filmech *X-Men* a *Batman a Robin* přichází další velkolepý super tým. Kapitán lopata, mlátící padouchy svým pracovním náčiním, Zuřivec, který je zakomplexovaným outsiderem, smradlavý Spleen likvidující zlo dobře mířenými prdy, Modrý Rádža vrhající lžíce a vidličky nebo neviditelný kluk. Podřadná liga superhrdinů z komiksové stáje Dark Horse vyráží do boje, aby absolutnímu zlu namlátila lopatou hyždě a dokonale pocuchala vaše bránice. Doprovázeni jsou velkorysými bonusy, ve kterých mezi jinými nechybí vystřižené scény, výběr hudebních scén nebo třeba dokument o zrození komiksových Mystery menů. Tak se připravte. Cassanova Frankenstein se chystá zničit město.

FILM: 8/10, **ZVUK A OBRAZ:** 9/10
BONUS: 9/10



SMRTONOSNÁ PAST

DIE HARD, USA 1988

Hoj ty Štědrý večere, ty nejakčnější svátku, co dáš asi Willisovi, hezkýho na památku?
Barák plný teroristů, ti neujdou jeho mušce,
by zachránil ženu svoji, dostanou po držce.
Konec vzletných slov. Už je to tady! *Die Hard* je konečně na DVD. Akční klasika a legenda v dokonalém zvuku a obraze. Vlasatý Bruce Willis ve svém velkolepém akčním entree. Bonusy jsou sice spíše podprůměrné (trailer, pokec o filmu a filmografie), ale i přesto je tato stříbrná placka povinností pro každého filmového maniaka.

Režie: John McTiernan
Hrají: Bruce Willis, Alan Rickman, Alexander Godunov, Bonnie Bedelia

„Akční klasika a legenda v dokonalém zvuku a obraze. Vlasatý Bruce Willis ve svém velkolepém akčním entree."

FILM: 10/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 4/10

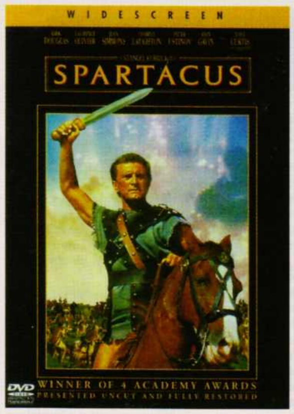


ČERNÝ DÉŠŤ

Black Rain, USA 1989
Režie: *Ridley Scott*
Hrají: *Michael Douglas, Andy Garcia, Ken Takakura*

A máme tady další titul, který v našich krámech nenajdete, byť je vybaven mizernou, ale přeci jenom českou zvukovou stopou (ošlehlou z videokazety). U nás nedostižný Paramount nechal na stříbrnou placku vylisovat příběh zkorumpovaného poldy Nicka Conklina (skvělý Michael Douglas), který se svým parťákem honí v pokrytecké džungli japonského velkoměsta lidra Yakuzy. Temný kriminální thriller v režii Ridley Scotta je tak dobrý, že asi nepotřebuje speciální bonusy. Je tak napínavý, že nevadí ani zhoršená kvalita obrazu!!! Smůla. Ovšem většinu našich filmových maniaků to trápit nemusí. Jak již bylo několikrát řečeno, u nás přeháňky „černého deště" nehrozí!

FILM: 8/10, **ZVUK A OBRAZ:** 5/10
BONUS: 0/10



SPARTACUS

Spartacus, USA 1960
Režie: *Stanley Kubrick*
Hrají: *Kirk Douglas, Laurence Olivier*

Gladiátor. Sotva se objevil, už probudil zájem o krvavé chvíle v arénách, zkazky o hrdinství a boji proti útlaku plechem obrněných římských legionářů. Jeho dávný, klasický a vysokorozpočtový předchůdce měl totiž podobný osud. Spartakus taky o sobě tvrdil: „I am Gladiator." Ovšem nikoliv s pýchou, ale s hořkostí v antickém hrdle. Proto rozpoutal všeobecně známou vzpouru, která však bohužel nedošla happy endového završení. Les křížů s rozvěšenými těly vzbouřenců a triumf římského císaře jím rozhodně nebyl. Triumfem je vydání této klasiky na DVD. Čistý obraz a nový zvuk jsou v případě klasiky více než roztomilé. Jen bonusů mohlo být trochu víc.

FILM: 9/10, **ZVUK A OBRAZ:** 7/10
BONUS: 4/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Arkádový průmysl tvrdě bojuje o přežití a vývojáři jsou nuceni přicházet na trh s věcmi, které nelze replikovat do domácí podoby. Říká se, že jen tak může arkádový svět přežít jako prostředí pro videohry a nabídnout víc než průměrná konzola.

Inu, takové Konami jistě dělá, co je v jejích silách, aby výše uvedenou pravdu uvedla do života. Loni udržely arkádovou divizi společnosti nad hladinou hudebně založené tituly - když jste se totiž chtěli ponořit do bemaniovského rytmu v obýváku, zjistili jste, že ta taneční destička není taková jako u arkády. A stejné to bylo se *Silent Scope* - tu úžasnou pušku s dalekohledem prostě doma nenajdete.



A tak se můžeme jen dohadovat, jaké kroky podnikne Sony, aby si podmanila nejnovější nabídku arkádových titulů. *Para Para Paradise* je nejnovějším z bemaniovských titulů, a co se týče interaktivity, jde ještě dále a hlouběji, aby hráče získal zpět pro arkády. Hra používá detektor pohybu, který sleduje hráčovy pohyby, které musejí odpovídat choreografii načrtnuté na obrazovce.

Stejná technika je v současnosti aplikována i na titul zatím provizorně nazvaný *911*, což je střílečka, v níž se hráči musejí vyhýbat nepřátelské palbě a ukrývat se za nejbližšími předměty. Ano, na Amíky tolik uctívající velké hrdiny to jistě dojem udělá, ale co na nás, přemýšlivé Evropany?

No, pokud jste alespoň trochu umělecky zaměřeni, pak vás možná dostane *Take Your Best Shot*, kdy jste vybaveni „foťákem" a z dění na obrazovce musíte vydolovat nejlepší fotky.

Guy Woodward
Je redaktorem arkádové bible AB Europe (www.ab-europe.co.uk)

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ×, ×, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ×, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ×.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ×. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ×, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △,↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ×, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1.
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ×, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ×, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ×, □
Neomezeně životů- △, ○, ×, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + × a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, L1, R1. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, R1, L1. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT + R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů).
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT (x3).
Vypnutí kolizí- □ (x4).
Nesmrtelnost- △ (x3), □.
Štíty a palivo na maximu- △ (x3), ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓, R1, R2.
Zavolání doprovodu- □ (x3), e.
Upgrade současné zbraně- L1 (x2), R1 (x2).
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice: V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy: V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ×.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ×.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.



NOVÉ CHEATY

Nové cheaty:
Driver 2
Blade
Danger Girl

Doplněné cheaty:
Medal Of Honor Underground

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ×, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ×
Odkrytí mapy - □, △, ○, ×, △, □
Parabomby - □, ×, ○, ○, ×, △
Dokončení úrovně - ×, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ×, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ1OC3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QESO8LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0UOXJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- OLHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ×, ○, ○
Více peněz: ×, ×, □, ○, ○, ○
Vítězství: ○, ○, △, ×, ×, □.
Atomovka: ○, ×, ○, ○, ×, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ×, ○, ×, △, △
Parabomby: ×, ×, ×, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ×, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + × + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑ , ↑, ←, ○ , to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte

◎, ◎, ◎, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte ◎ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezené životy
V úvodní obrazovce podržte ▬ a namačkejte ◎, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.

D

DANGER GIRL
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ▬, ▬, ▬, ▬, ◎, ◎, ▲, ▲, ▬ + ▬ + ▬ + ▬. Cheatové menu objeví-te při zapauzované hře. Další cheaty lze získat naj-tím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ◎.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ◎.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ⊗, ⊗, ◎, ◎, ▲, ▲, ◎, ◎.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ▬, ▬, ▲, ▲, ◎, ◎, ▬, ▬. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém ▬ během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, ◎
50 granátů a pět střel- ↓, ◎, ◎, →
Tloušťici- →, ◎, ◎, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, ◎, ▲, ↓
Obrácení celého ovládání- →, ◎, ▲, →
Kostlivci- 10 x ▲, 4 x →
Groteska- ↓, ◎, ◎, ↓, ▲, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ◎, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, ◎
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (◎) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, ◎, ▲, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, ◎, ←, ◎, ▲, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ▲, →, ◎
Tloušťici- ←, ▲, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ◎, ↑, ↓, ◎, →
999 x turbo- ◎, ◎, ◎, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, ▲, →, ↓
Létající hlavy- ◎, ↓, ↓, ▲, ⊗, ◎
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ◎, ↓, ◎
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, ◎, ↓
UFO mód- →, ◎, ▲, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte ▬, ▬, ◎, ◎, ◎, ◎.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nej-prve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - ◎, ◎, ◎, ◎, ▬, ▬
Nesmrtelnost - ▲, ▲, ◎, ◎, ▬, ▬
Nekonečná munice - ▬, ▬, ▬, ▬, ◎, ◎
Mód první osoby
Všechny zbraně - ◎, ◎, ◎, ◎, ▬, ▬
Nesmrtelnost - ▲, ▲, ◎, ◎, ▬, ▬
Nekonečná munice - ▬, ▬, ▬, ▬, ▲, ◎
Mód ježdění
Nesmrtelnost - ▲, ▲, ◎, ◎, ▬, ▬
Nekonečné nitro - ▬, ▬, ▬, ▬, ◎, ◎
Nekonečný čas- ▬, ▬, ▬, ◎, ◎, ◎, ▬, ▬, ▬

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte →, ←, ▬, ▬, ▲, ▬, ◎, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte ↓, ▬, ◎, →, ▬, ←, ◎.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte ⊗, ◎, ▬, ↑, ↓, ▬, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Hra bez poldů- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Řízení zadními koly- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Hra naruby- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Miniautíčka- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Zvýšený podvozek- ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬

DRIVER 2
Tajné lokace
Některé části města jsou standardně nepřístupné, zpřístupnit je můžete zapnutím vypínače, který je možno najít na některých budovách. Po jeho zapnutí se objeví nápis, oznamující zpřístupnění dané lokace či věci.

Úroveň	Tajemství	Umístění tlačítka
Havana	malé auto	garáž
Vegas	upravený pickup	garáž
Vegas	nesmrtelnost	lékárna
Rio	náklaďák	doky
Rio	imunita	policejní stanice

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ◎, ◎(2x), ◎, ▬, ▬.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ⊗, ▬, ◎, ▬, ◎, ◎.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ◎, ▬, ◎, ◎, ▬, ▬.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte ▬ 6x, ▬.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ⊗, ◎, ◎, ▲, ◎, ◎.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ◎, ◎, ▬, ▬, ▬.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ▬, ▬, ⊗, ⊗, ◎, ◎.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ▬, ◎, ▬, ⊗, ◎.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗, ◎, ◎, ◎.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗, ◎, ◎, ◎.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, ◎, ⊗, ▬, ⊗, ◎.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, ▬, ⊗, ▬, ◎, ◎.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ▬, ▬, ◎, ◎, ◎
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ▬, ▬, ◎, ◎, ◎, ◎
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte ◎, ▬, ◎, ▬, ⊗, ▬, ▬.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ◎ 4x, ⊗ 4x, ◎ 4x, ▬ 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň.
Dokončení hry
Při hře podržte ▬ + ▬ a namačkejte ◎, ▲, ◎, ◎, ▬.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, ▬, ←, →, ←, →, ▬
Všechny zbraně: ▬, ▬, ↑, ▬, ▬, ↓, ▬, →, ▬, ←
Všechny předměty: ▬(5x), ▬(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Dvojnásobný damage: ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Dočasná nezranitelnost: ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬, ▬
Nesmrtelnost: ▬, ▬, ▬, ▬, ↑, ↓, ↑, ↓, ▬, ▬.
Neomezené napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, ▬, ▬
Duke s velkou hlavou: ▬(9x), ↑
Duke s malou hlavou: ▬(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: ▬(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: ▬(9x), →
Úvodní video: ▬, ↑(9x), ▬, ▬
Vítězná sekvence: ▬, ↑(9x), ▬, ▬
Závěrečné titulky: ▬, ↑(9x), ▬, ▬

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, ◎, ▲, ◎, ◎, ⊗. Potom si můžete pravým analogo-vým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku ◎, ◎, ⊗, ▲, ▲, ◎. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte ▬, ▬, ▬, ▬, ▬.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte ▬, ▬, ▬, ▬, ▬.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte ▬, ▬, ▬, ▬, ▬.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ◎, ◎, ◎, ↓, ↑, ↑, ←, ▬.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte ▬ a stiskněte ◎, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ◎.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte ▬ + ▬ + ▬ + ▲ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ▲, ◎, ←, ▲.
Nesmrtelnost- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ▲, ◎, →, ◎.
Všechny zbraně- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ▲, ◎, ↑, ◎.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ▲, ◎, ↓, ▬.
Rychlejší střelba- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek- ▬, ▲, ↑, ↓, ◎, ◎, ↓, ↓, ↓, ↑.
Mód pro šílence- ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ◎, ←, →.

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení ▬ a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte ▬ a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, ▲, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▬ a zmáčkněte: ↓, →, ↑, ◎, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▬ a zmáčkněte: ←, →, ▲, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▬ a zmáčkněte: →, →, ←, →, ▲, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte ▬, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▬ a zmáčkněte: →, ▲, →, ←, ▲, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ▬ a zmáčkněte: ▲, ←, ◎, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte ▬ a stiskněte ↑, ◎, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte ▬ a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte ▬ a stiskněte ↓, →, ←, ◎, ↑, →.
Stiskněte ▬ a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přináší-me vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stisk-něte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

PlayStation2

SSX
Zpřístupnění všeho
V Options podržte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ◎, ▲, ◎.
Cheat „Running Man" V Options podržte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ a stiskněte ◎, ▲, ◎, ⊗, ◎, ▲, ◎, ⊗.

Statistiky na maximu
V Options podržte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ◎.

SILENT SCOPE
Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější.

MÓD „PROFESIONÁL"
Při výběru módu („Training" nebo „Arca-de") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x ▬. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřá-tel je nyní vypnut.

MÓD „NOČNÍ VIDĚNÍ"
Při výběru módu („Training" nebo „Arca-de") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x ▬. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

PŘEVEDENÍ ŽIVOTU NA ČAS
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

PŘEVEDENÍ ČASU NA ŽIVOTY
Zapauzujte hru a stiskněte ▲, ⊗, →, ←, →, ←, ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte ▬ + ▬ + ▬ + ▬ na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libo-volnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podí-vat na všechny FMV sekvence.

HERCULES
Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Med-úza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ◎ nebo ◎, abys-te se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ◎ nebo ◎. Namačkejte nej-vyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadi-on s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdále-nost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krte-ček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskně-te ▬, ◎, ▲, ◎, ⊗, ▬, ▬.
Všichni draci
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskně-te ▬, ▬, ▬, ▬, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskně-te ←, →, ▬, ◎, ◎, ▲, ▲.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte ▲, ⊗, ▲, ◎, ◎, ◎. ▶

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ×, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
×, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
×, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.

RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ×, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ×, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO
Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ×, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ×, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

> **VAROVÁNÍ**
>
> Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však z zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.
>
> Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.
>
> V případě, že jste majitelé PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naši Hotline **(0605/566525)**.
> Děkujeme za pochopení.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte R1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ×.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ×.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, L1, R1, ×.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména:
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte SELECT + □ + ×. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ← + □ + ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, L2, R2.

Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001
Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ×.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T,[mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Specální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ← + SELECT + ×
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ×, □
Všechna auta skáčou- ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ×, SELECT + □ + ×
Zrcadlový mód- ← + ×, ↓ + △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ×, ← + SELECT, → + SELECT

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
×,○,□,△,△,○,×.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,×.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,×,○,○,×,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,○,□,△,×,△,×,○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,□,□,△,×,○,□,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,○,△, ×,△, ×,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,□,
×,△,○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×,□,△,△,○,□,×,×.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,△,△,×,○,□,×,△.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, R2, L1, nebo R2.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezené pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM

Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
▣(6x), ◎, ↑, ◎, ←◎, →, ◎.
Volba úrovně-
▣, ▣, ◎, ←, →, ←, →, ◎, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2
a stiskněte ▣.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
◎(4x), ▣.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ◎.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, ▣.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ◎.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▣.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, ▣, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
▣, ◎, ▣, ◎, ▣, ◎, ←, →, ←, →, ←, →.

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS: DEMOLITION
Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napšte Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ◎, ←, L1, R2, ▣, ◎, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
L1 + L2 + R1 + R2 + ▣+ ◎+ ⊗.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte
SELECT + L1 + L2 + R2 + ◎ + ⊗.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
L1 + L2 + R2 + ▣ + ◎ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ◎ + ⊗.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + ▣ + ◎ + ⊗.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
→ + L2 + R2 + ◎ + ▣ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
SELECT + L2 + ◎ + ▣ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ◎ + ⊗.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN
Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, ▣, ↑, ↓, ▣, ↑, ↓, ▣, ↓, ↑, ⊗.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte ▣ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ◎.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte ▣, ▣, ▣, ◎, ▣, ◎, ◎, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ◎ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ◎ + ▣ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ◎ + ▣ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON
Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ◎, →, ⊗, ↓, ▣, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- ▣, ▣, ◎, △
Všechny power-upy- ▣, △, ▣, △
Neomezené životy-▣, ◎, ◎, ◎
Opilecký mód-▣, ↑, ▣, ↓
Gumídek-▣, ◎, ↑, ↓

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ◎], START.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- ▣, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ◎.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
◎, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ◎, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ◎ + △ + ▣ a stiskněte ⊗ v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA WORLD TOURING CARS
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KRAZYKERBS".

TOMB RAIDER
Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ◎, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ◎, R2, L2

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓.

TOMB RAIDER CHRONICLES
Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ⊗.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ⊗.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ⊗.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, ▣, △, ←, ↑, ▣, △.
Statistiky na 13-
⊗, ▣, ▣, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- ▣, ◎, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
⊗, △, ◎, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte
↑, ▣, ▣,△ , →, ↑, ◎, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ▣, △, ↑, ↓, ←, ↑, ▣, △, ⊗, △, ◎, ⊗, △, ◎. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ◎(2), ↑, ←, △, ▣. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ◎, ▣, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ▣, △, →, ↑, ◎, ↓, ▣, △, →, ↑, ◎. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, ▣, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ▣, ◎, ↑, ←, ←, ▣, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ▣, ⊗ 4x, ▣, ⊗ 4x, ▣. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II
Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, ▣, ◎,△,▣, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok-
△,▣,△,▣,▣,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost-
↑,↑,↑,◎,▣,↑,→,←.

MINULÝ MĚSÍC VÁM PSM POMOHLO PROPLÉST SE MEZI CHICAGSKÝMI MRAKODRAPY A PORAZIT BRAZILSKÉ LOUDALY V HAVANĚ. TEĎ TROCHU POPOJEDEM A PODÍVÁME SE DO ULIC LAS VEGAS A RIA.

Driver 2: Část 2 Back On The Streets

PSM NÁVOD

Mapy: Anne Cakebread

SPLETITÉ ULIČKY

POSLOUCHEJTE: Lenny opustil Havanu a opět vám uniká, vy jste se shodou okolností setkali s Cainem a teď „pro něj pracujete". Začíná jít do tuhého, a aby byly mise obtížnější, je tu spousta uliček a zkratek přes zahrady a ploty, které můžete zničit. A jako vždy není od věci si město projet, abyste se tu trochu vyznali.

TIP PRO OSTŘÍLENÉ ŘIDIČE: Pokud se chcete zbavit otravů, kteří vás sledují, můžete to narafičit tak, aby nabourali do nějakého kolemjedoucího auta. Předjedete vůz a těsně před ním rychle přibrzdíte. Váš pronásledovatel se bude snažit jet za vámi a - s trochou štěstí - to napálí do nic netušícího svátečního řidiče.









LEGENDA

START	TRASA
21	....
22	viz text
23	....
24	....
25	....
26	viz text
27	....
28	viz text
29	....
30	....

LAS VEGAS

MISE 21 - ÚNIK Z KASINA
V poušti je třeba mít se stále na pozoru, protože po vaší krvi žízní jak gangsteři, tak policajti. Nasedněte do auta a podle trasy vyznačené na mapě vyrazte do kasina. Naložte Cainův gang, pak se rychle dostaňte na silnici, protože poldové se vás budou snažit obklíčit uvnitř. Připravte se na zátarasy a zapomeňte na poskakování s károu.

MISE 22- PŘEDJEĎTE VLAK
Až uvidíte Ghost Town, zatočte na druhém kopci nahoře doleva, a až vjede vlak do tunelu, prorazte závory. Hned za druhými závorami dejte pozor na trosky a pak už je to jen co by kamenem dohodil a jste před vlakem a u dalšího auta na mostě. Bleskově zastavte a přeskočte do druhého auta. Šlápněte na to a připravte se na ostrou zatáčku doleva.

MISE 23 - BOMBA V AUTĚ
Skočte do auta a projeďte všemi zahradami, abyste se co nejrychleji dostali z Lakeside. Pokračujte po cestě vyznačené na mapě - nebo si to zkraťte skrz baráky - a doručte auto na pěší zónu před budovou.

MISE 24 - PRYČ OD AUTA S NÁLOŽÍ
Hned ze startu utíkejte na jih a dívejte se po dodávce na levé straně. Držte se pěkně dál od poldů a vydejte se po vyznačené trase přes Lowe Strip do bezpečí.

MISE 25 - PRÁCIČKA V BANCE
Podle mapy se dostanete do banky a pak se vydejte na sever do Kovalu. Buďte připraveni na zátarasy. Nejlepší je držet se na trávě a jít přes Upper Strip. Dostaňte se k zámku a zavřete dveře.

MISE 26 - ŠLOHNĚTE AMBULANCI
Teď bacha. Musíte zachránit řidiče a vypořádat se s kolonou. Dostaňte se před ambulanci a dupněte na brzdy, abyste se srazili. Až zastaví, nastupte dovnitř. Dovezte řidiče do bezpečí, kde mu vyléčí rány.

MISE 27 - ODVEZTE JONESE NA LETIŠTĚ
Vydejte se na východ a opět využijte trávník, abyste se propletli v Upper Strip. Za druhým blokem v Kovalu musíte zatočit a pak už dojedete k samotnému letišti.

MISE 28 - ŠLOHNĚTE KLÍČE
Jeďte za sedanem na sever po Mid Strip (směrem ke startu 21. mise) a na křižovatce to do něj naperte.

MISE 29 - C4 DEAL
Jeďte na sever, a když uvidíte poldy, zpomalte. Pokud vás začnou honit, vytlačte je z dálnice a užijte si zbytek cesty.

MISE 30 - ZNIČTE ZAHRÁDKU
Poldové jsou teď všude, takže buďte ve střehu. Dostaňte se pod západní dálnici a najeďte nahoru. Sledujte ulici za budovami, pak vyskočte, umístěte tři bomby a honem zpátky do auta.



RIO DE JANEIRO

MISE 31 - SRÁŽKA AUTOBUSŮ
Času není nazbyt. Vyjeďte z aleje doprava a vydejte se východním směrem. Takhle vypadá celé město - budete se proplétat zácpami, dupat na brzdy a hned zase sešlapávat plyn až k podlaze. Když vám to ušetří čas, jeďte po trávě. Na vyznačeném místě vyzvedněte autobus a jeďte na sever. Pokud budete mít problémy s rozeznáním silnice, zbývá vám jen kličkovat ze strany na stranu. A teď se připravte, chystá se zkouška vašich řidičských schopností, protože budete muset projet v protisměru jednosměrnou ulicí v Santa Teresa a ještě hledat malou uličku (viz mapa), která zatáčí na jih. Až se dostanete na dvůr, zlikvidujte, na co přijdete, dokud nezmizí šipky; pak vystupte z busíku a nasedněte do auta. Vasquezovi muži se vás na zpáteční cestě jednosměrkou pokusí zastavit, ale vám stačí dostat se na bod 33.



MISE 32 - ŠLOHNĚTE POLICEJNÍ AUTO
Střihněte to co největším počtem zatáček na policejní stanici a šlohněte tu auto. Odpalte to na sever a dejte pozor na závoru v tunelu, a i když budete mít poldy za zadkem, musíte zpomalit před zatáčkou v Cosmo Veho (nedaleko č. 38 na mapě). Konec je na 33.

MISE 33 - CAINOVY PRACHY
Sledujte limuzínu, zapněte si majáček a předjeďte ji. Teď se vydejte do Praca de Banderia, kde si vyzvednete peníze. Vyměňte auto za něco s trochu lepším odpichem a šlápněte na to, ať jste co nejdřív zpátky na 33.

MISE 34 - ZACHRAŇTE JONESE
Vezměte si do práce ten zelený sedan. Je skoro stejně slizký jako Lenny, takže si nezapomeňte traverzu na nárazník! Dostanete se asi někam k pláži Copacabana.

MISE 35 - LÉTAJÍCÍ ČLUN
Tohle je vcelku obtížná mise, takže očekávejte pěkný závar. Na vršku zpomalte, nechte poldy prosvištět kolem a sami opusťte Urca. Připravte se na velké honičky a na zátarasy na cestě k dokům. Umístěte na člun nálože a užijte si exploze.



MISE 36 - JONES MÁ PROBLÉMY, ZASE
Otočte se a běžte si okamžitě pořídit rychlejší auto. Jeďte po silnici vedoucí do Radriga. Na dálnici na to šlápněte, ale nezapomeňte odbočit na Cosme Veho. Pak se vydejte k bodu 37, ale pozor, ať nenarážíte do stromů. Vyskočte ven a utíkejte do kabiny.

MISE 37 - DOHOŇTE STŘELCE
Dosud nejdrsnější stíhání. Naskočte do prvního auta, projeďte si párkrát ulicí a zkuste to znovu. On je skvělý řidič, proto musíte být lepší.

MISE 38 - DOJEĎTE DO JERICHA
Jeďte po stejné cestě jako v 31, vyhýbejte se mnohem častějším policejním hlídkám, dokud se nedostanete na místo označené na mapě jako Bus. Pak pokračujte po černé cestě kolem pláže Copacabana.

MISE 39 - LENNY UTÍKÁ
Udržet choppera v dohledu je pekelně obtížné, pokud se soustředíte výhradně na to. Lepší je nesnažit se jet v jeho stopách, jinak narážíte do příliš mnoha věcí, nejste-li zrovna super řidič. Zkrátka a dobře jeďte co nejrychleji po trase vyznačené na mapě. Až sjedete ze svahu, zahněte na pláž, abyste se vyhnuli autům gangsterů. A pokud možno zůstaňte před chopperem. Tím byste si měli zajistit dost času pro nepříjemné bouračky.





TONY HAWK'S PRO SKATER 2 JE NAPROSTO SKVĚLÝ, MÁ JEN JEDEN NAPROSTO ZÁSADNÍ PROBLÉM. JE TO HRA NEUVĚŘITELNĚ OBTÍŽNÁ. NÁM SE NAŠTĚSTÍ PODAŘILO POŘÁDNĚ SI PROMAZAT KOLEČKA A TA BRUTÁLNÍ PŘISTÁNÍ TROCHU ZMENŠIT.

Tony Hawk's Pro Skater 2

PSM NÁVOD

Součástí návodu jsou jednak popisy získání co možná největšího počtu bodů, u některých parků jsme pak přihodili i mapy, které vám pomůžou splnit všechny úkoly a hru si totálně podrobit. Zmiňujeme-li příkladový trik, jde např. o otočku, kombo grind pak znamená výskok + trik + dopad s grindem. Tak jdeme na to!

LEGENDA

- Výchozí bod
- Sudy
- Rampa
- Tajná páska
- Mezera k zavěšení
- K Písmena S-K-A-T-E

THE HANGAR – MULLET FALLS

HEZKÉ A HUTNÉ, SPOUSTA RAMP A TAKY PÁR SKRYTÝCH VĚCIČEK. TOHLE NENÍ ŽÁDNÝ ÚVOD, TADY SE MŮŽETE POŘÁDNĚ PŘEDVÉST.

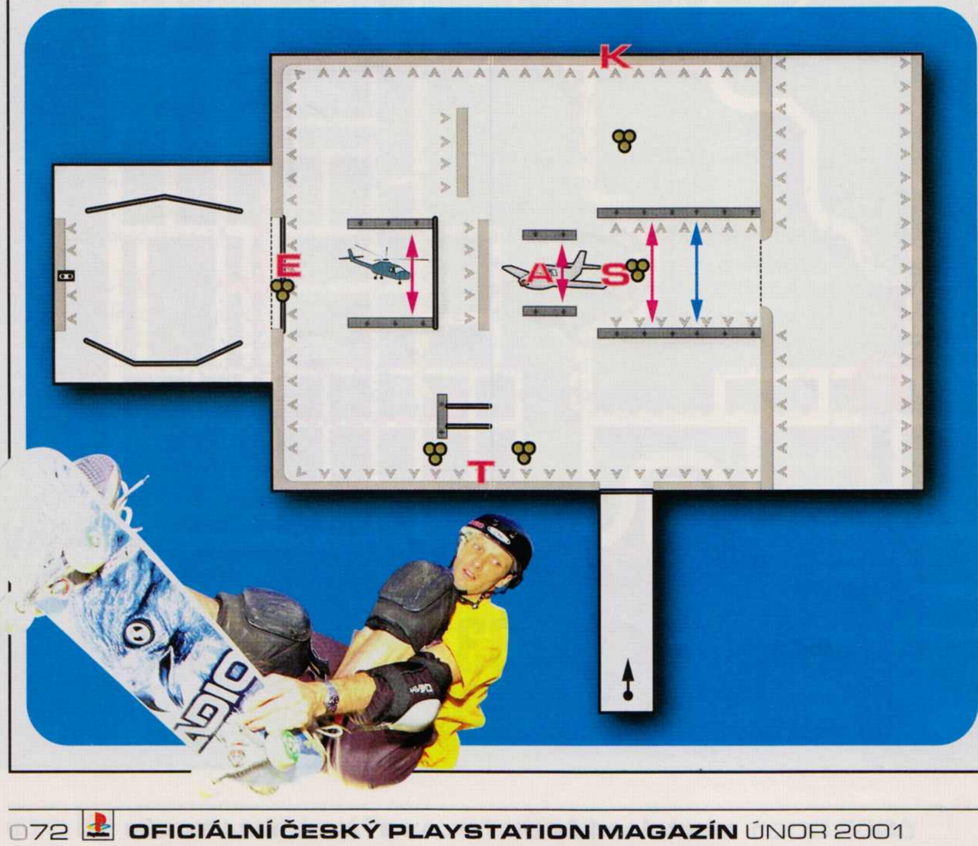
U-RAMPA SNŮ

Ta U-rampa přímo napravo od vás, když opustíte počáteční rampu, je doslova zlatý důl na body, což znamená, že pokud chcete nahnat pořádné skóre, nemusíte chodit zrovna daleko. Stačí vystřihnout na jižní zdi kombo, sestávající z otočky a čapnutí prkna, a pak můžete využít zavěšení nad rampou k sesbírání tučných bodů a náležitě se připravit na rampu u další zdi. Dalším skvělým zdrojem bohaté bodové sklizně je zpola skrytá U-rampa, k níž získáte přístup přejetím listů od vrtule. Ve vzduchovém tunelu můžete rovněž nabrat bonus za „lip trik". Místa ale není nazbyt, tak se hodně točte.









LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa
- K Písmena S-K-A-T-E
- Bonusová mezera
- Výtah
- Věci v metru
- Požární hydrant

NY CITY – NEW YORK

TOLIK ZDÍ, ZÁBRADLÍ A DOKONCE KOLEJE METRA. NO TO BY BYL ČLOVĚK BLBEJ, KDYBY SI POŘÁDNĚ NEZAGRINDOVAL. JDĚTE NA TO PĚKNĚ NATVRDO, VŽDYŤ JSTE SAKRA V NEJDRSNĚJŠÍM MĚSTĚ SVĚTA!

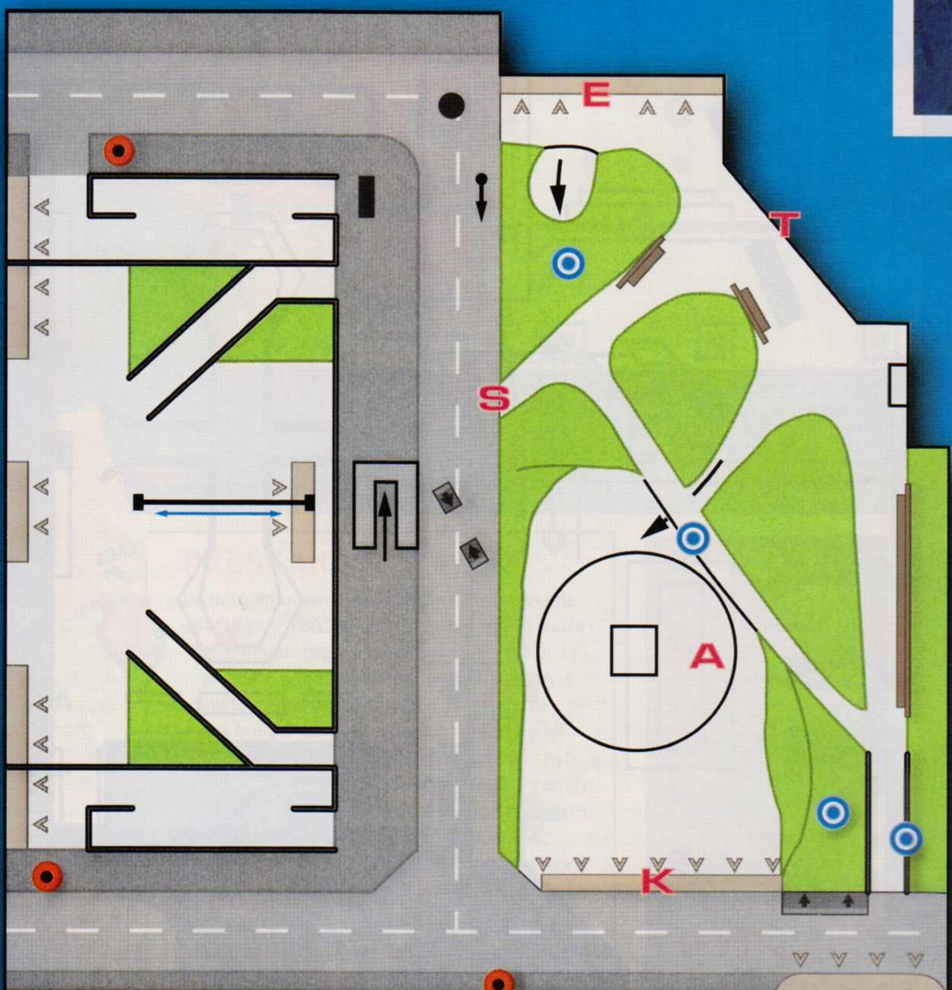
GRIND SESSION

Nejdřív „zagrindujte" u vstupní zdi do parku, přeskočte mezeru, po cestě vystřihněte nějaké ty flipy a občas prkno i čapněte. Tak získáte pěkné skóre a začnete tvrdit muziku pro celý zbytek úrovně. Nejhůře udržovaným tajemstvím je v tomto případě mohutná zeď u fontánky. Jako vždy i teď jděte do velkých skoků, při nichž dejte nějaká ta komba s otočkami a graby - tak získáte velký bonus Pouncer Was Here, čímž vaše skóre naroste do fakt úctyhodné výše. Skrytá oblast za kolejemi metra je doslova rájem pro velké skoky a nasbírání malých bonusů - neustávejte ve snažení a taky trochu zapracujte rukama, zvýší vám to bodový zisk.









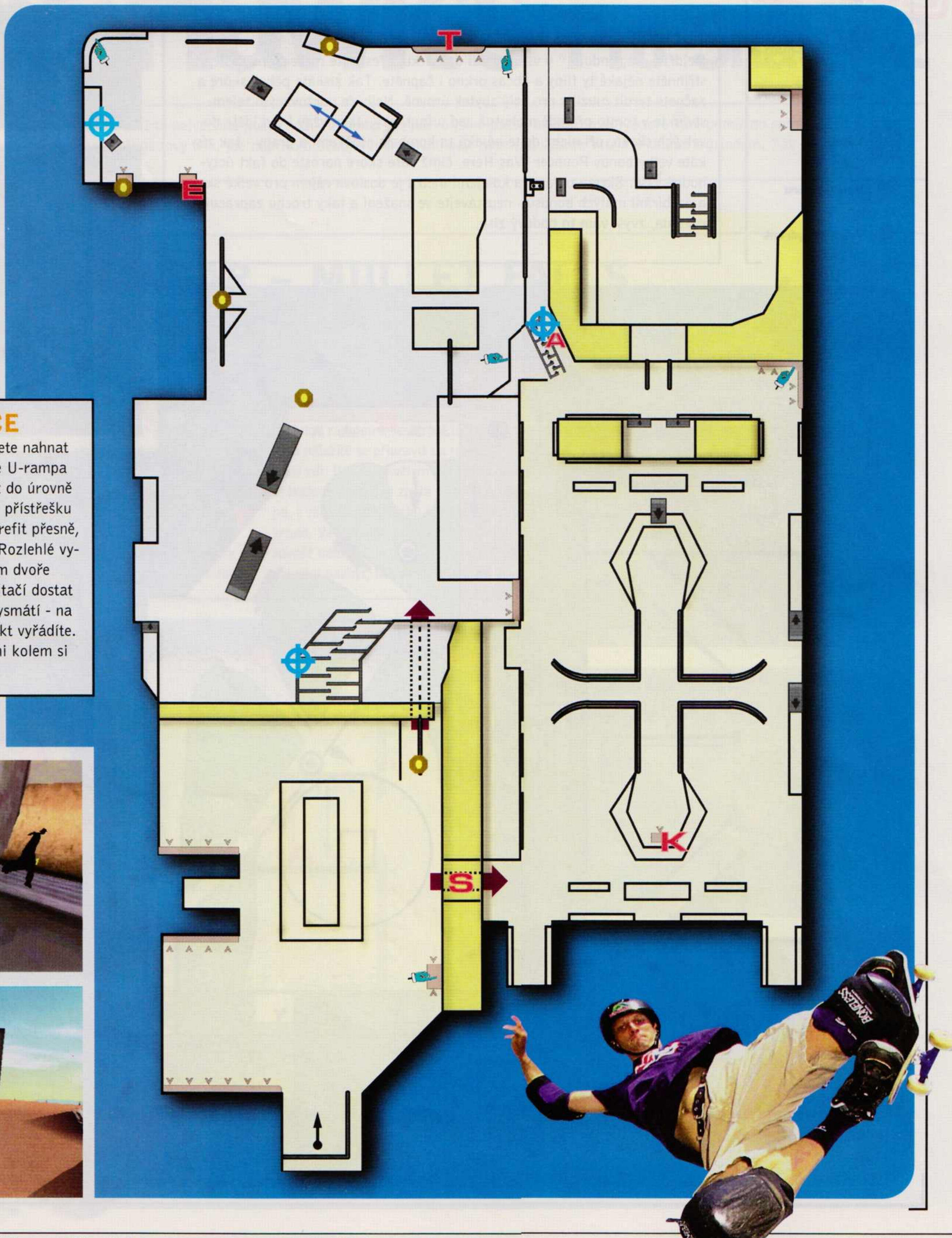


LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa
- Tajná páska
- K Písmena S-K-A-T-E
- Bonusová mezera
- Mezera k zavěšení
- Propustky
- Vstupní grindy
- Školní autobus

ŠKOLA II – JIŽNÍ KALIFORNIE

V ROZLEHLÝCH PROSTORÁCH SE BEZ RUČIČEK NEOBEJDETE. A TAKY SI BOŽSKY ZAGRINDUJETE. NICMÉNĚ NA VELKÉ RAMPOVÉ TRIKY TU MOC PŘÍLEŽITOSTÍ NENÍ.



NÁPOR NA RUCE

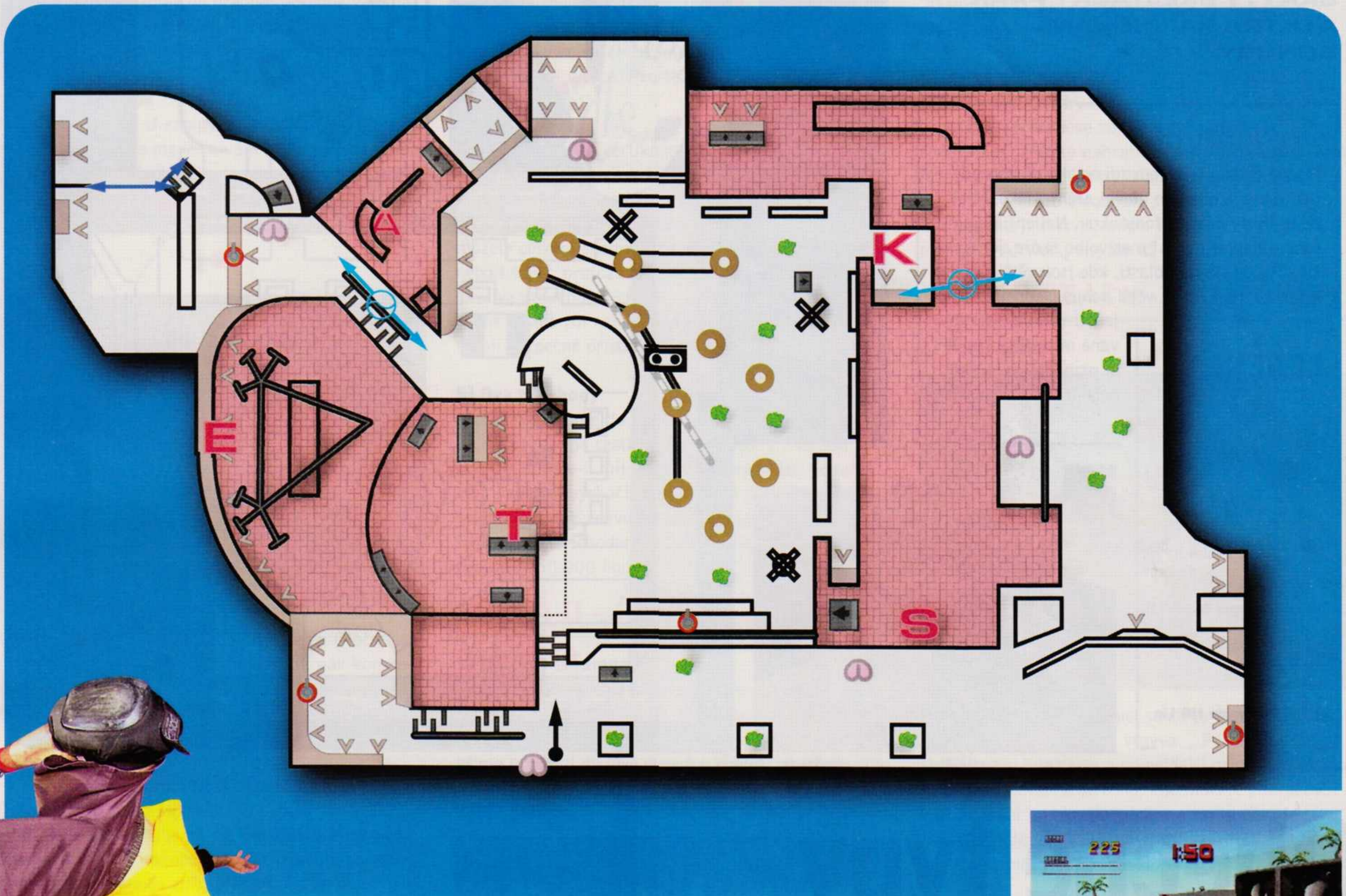
Jediným místem, kde můžete nahnat pořádné rampové skóre, je U-rampa přímo po levé straně, když do úrovně vstoupíte. Na rampu vedle přístřešku si dejte bacha, musíte to trefit přesně, jinak se pěkně rozsekáte. Rozlehlé vydlážděné plochy na školním dvoře jsou pro skejťáka rájem. Stačí dostat pod kontrolu ruce a jste vysmátí - na betonových plochách se fakt vyřádíte. A se všemi těmi zábradlími kolem si užijete i grindování.





VENICE BEACH – KALIFORNIE

OBŘÍ RAMPY A BOŽSKÁ MÍSA - TO SI PŘÍMO ŘÍKÁ O MASITÉ TRIKY. TAHLE TRAŤ JE JAKO STVOŘENÁ PRO OBROVSKÉ PŘESKOKY A ŠÍLENÉ OTOČKY.





PŘESKAKOVÁNÍ

Jakmile do úrovně vstoupíte, na nic nečekejte, otočte to o 180° a jděte do mísy, kde si můžete střihnout řetěz nepřerušovaných triků. Ty proložte pár zastávkami, několika graby a dostanete z toho pořádně tučné skóre. Je tu spousta bonusů za přeskakování ze střechy na střechu, nicméně jednoznačně nejvíc bodů chytíte, když půjdete po tečkovaných lajnách z rampy na rampu. Zkuste se vyvarovat toho, abyste přes mezery jen tak skákali, vždycky ve vzduchu frkněte nějaký ten extra trik a skóre vám citelně naroste. Rovněž za nějakou tu frajeřinku na piknikových stolkách získáte pěkný bonus a navíc je tu řada malinkatých, ale šikovných bonusů, jako třeba Wee Lil Roof Gap.

LEGENDA

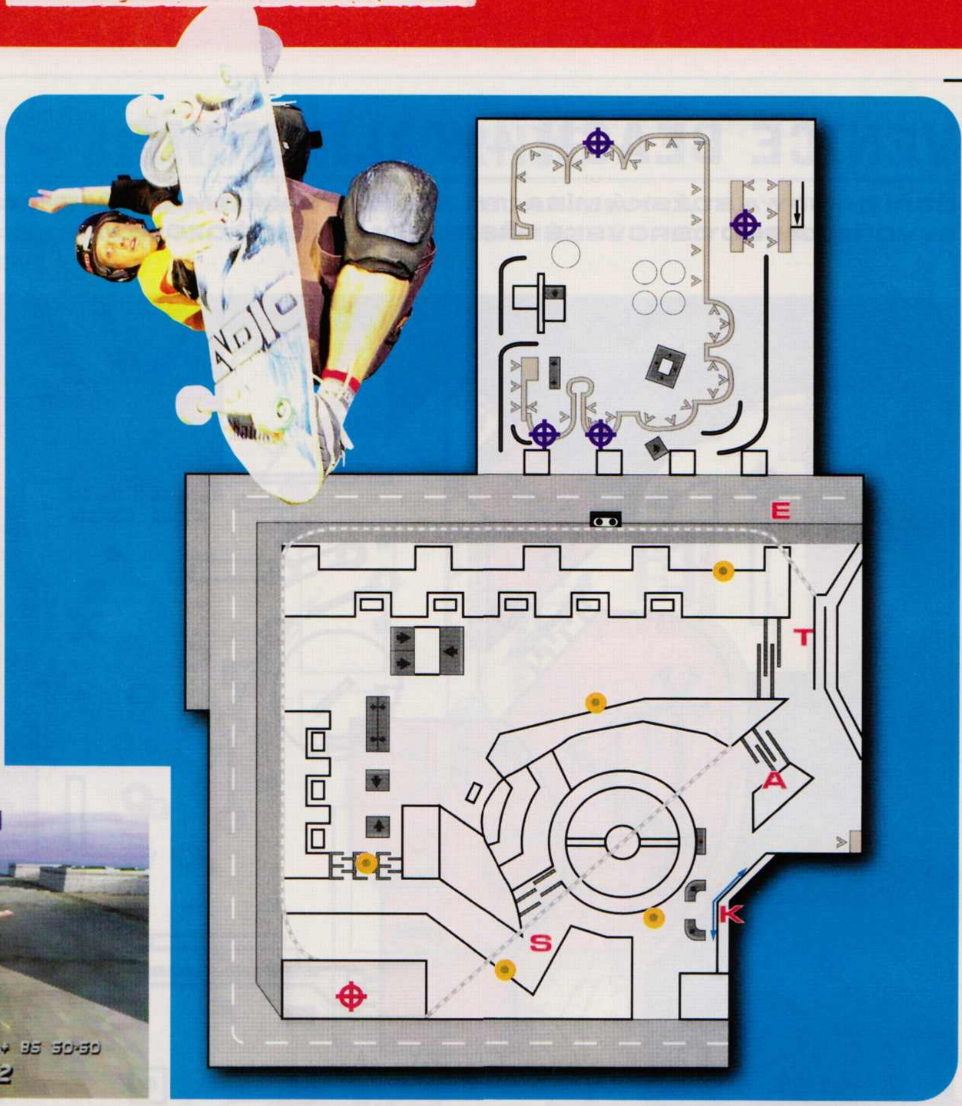
- Výchozí bod
- Rampa
- Plechovky se sprejem
- Magické prdelky
- K Písmena S-K-A-T-E
- Tajná páska





PHILADELPHIE – PENSYLVÁNIE

TĚŽCE GRINDOVACÍ OKRUH, SKRYTÝ SKEJŤÁCKÝ PARK A ULTRA RAFINOVANÉ BONUSY.



LIP SERVICE

Hodně grindujte kolem zdí a taky po zábradlích rozsetých kolem hlavní arény, nakonec si dejte tlustý drát za fontánkou. Nejlepším způsobem, jak se dobrat masivního skóre, je namířit si to do skryté oblasti, kde jsou větší rampy, a tak na nich získat větší bonus. Jednou z nich je i U-rampa, rafinované místečko, které si rozhodně nemůžete nechat ujít.

LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa
- Tajná páska
- K Písmena S-K-A-T-E
- Zvony
- Phillyside HP Lip



Obecné typy

Statistiky

O kolik se zvýší vaše statistiky, to bude záležet především na individuálním stylu a na tricích, které rádi provádíte. Jsou naprosto jednoduché, lehce je pochopíte, ovšem přesto si je projedeme.

Zvýšíte-li svou statistiku Ollie, můžete potom na rampě při stisknutí křížku vyskočit výše. Statistika Air znamená, že při výskoku z rampy ve vzduchu zůstanete déle. Spin vám zase umožní triky s větší rotací, díky Landingu budete méně často padat a mít lepší doskoky. Speed vám zvýší rychlost a díky Balance lépe udržíte rovnováhu na kraji rampy při grindování. Switch znamená, že máte více obratnosti a získáváte víc bodů při switch tricích. Když zvýšíte svou manuální statistiku, můžete zase zůstat déle v „manual".

Pro skatery, kteří se specializují na vertikální triky, jsou nejdůležitější Ollie, Air, Spin, Speed a Landing. Díky nim se triky, které provádíte při výskoku z rampy, dělají mnohem snadněji. Nicméně pokud je váš skater spíše na ulici a freestyle, raději své prachy investujte do Balance, Switch, Hang Time či Manuals. Teprve když máte tyto položky co nejvyšší, můžete budovat ostatní oblasti a ze svého skatera udělat takovou skejťáckou mašinu.

Prkna

Čím více peněz utratíte za prkno, tím lehčí, rychlejší a taky pevnější model dostanete. V závislosti na tom budou i obraty ostřejší a umožní vám rychlejší otočky a lepší manévrování. Obecně platí, že v průběhu hry si nemusíte nutně měnit prkno - prostě sáhnete po nějakém, co se vám líbí, a jdete do toho. Nicméně pokud se vám podařilo vydělat nějaké peníze navíc a nevíte, co s nimi, můžete je za úplně nový model klidně utratit.

Traťový editor

Park Editor je zde jako úplná novinka, umožňující hráčům stavět až přitrouble vysoké rampy, smrtící pasti a další položky, jež by našly uplatnění spíše v komickém scénáři. Nicméně jak hra postupuje vpřed a vy vidíte, že některé z úrovní jsou na vás skutečně až moc, z editoru se rázem stane obrovsky užitečný nástroj. Stačí si s jeho pomocí postavit repliku té části, v níž se vám nedaří, a můžete na ní trénovat, aniž by vás tlačil nějaký časový limit.

Pokud vám přijdou grindy těžké, můžete si postavit zábradlí, které povede nahoru, zábradlí, které povede dolů či zábradlí kruhové. Vyberte si nejdelší a nejužší velikost parku a ten po celé délce zaplňte zábradlím; na každé straně přidejte po čtvrtrampě, abyste neztráceli rychlost.

Pokud se vám naopak nedaří skoky do dálky a dopadáte na zem vždy chvilku před zamýšleným cílem, pak si zkuste postavit odrazovou rampu, která bude mít několik přistávacích ploch na protilehlých koncích. Tak si můžete zkoušet, kam daleko až doletnete a jaké triky za jeden skok stihnete.

Další hezkou věcí na tomto editoru je to, že s jeho pomocí můžete postavit závodní trať, jež bude mít zkratky, o nichž budete vědět jenom vy, a tudíž získáte velikou výhodu nad svými kámoši. Není nic lepšího než se objevit přímo před soupeřem právě v okamži-

THE HANGAR - MULLET FALLS

1) U-rampa
Místo, kde můžete provést spoustu průměrných triků. Ničeho se nedotýkejte a dostanete se tam automaticky. Pokud budete ve stylu X-Games skákat z jedné strany U-rampy na druhou, pořádně vám naběhne skóre. Jděte hodně do vzduchu, hodně se točte a volte různorodé triky - to vám vynese nejvíc bodů.

2) Skrytá U-rampa
Na konci viditelné U-rampy je vrtule na zdi. Když po ní přejedete, zeď se otevře a vám se naskytne přístup do promrzlého vzduchového tunelu. Zde najdete další U-rampu, navíc máte možnost ve vzduchu nasbírat bodový bonus.

3) Big Grind



V parku projedete kolem dvou čtvrtramp. Otočte se a vyskočte z té první, co je nejblíže zdi, pak kombovým grindem přejeďte po vysokém zábradlí a přeskočte Rollin' Gap. Seskočte na konci, rozbijte okno a pak skočte co nejdále to půjde, aniž byste přepadli. Bodíky se jen pohrnou.

4) Seskok ze zábradlí
Přímo naproti startu je na zdi plakát s dvěma grindovacími kládami nahoře a dole. Grindujte po čtvrtrampě (od konce zdi), přesuňte se na dolní grindovací kládu, skočte znovu na čtvrtrampu a v kombech grindujte dál. Tak získáte spoustu bodů.

5) Střela vedená zábradlím
Základna rozdělená sklem mezi letadlem a helikoptérou a malý výběžek, který probíhá souběžně s ní - to jsou místa skýtající úžasné příležitosti trochu prkno pobrousit. Pokud použijete správný trik, můžete vyhrát až 10.000 bodů.

NY CITY - NEW YORK

1) Grind po zdi
Od samotného začátku můžete vyrazit po zdi na levé straně, grindovacím kombem přejet na její konec, přeskočit mezeru nad vstupem do parku a pokračovat v kombo grindu co nejdéle to půjde. Pak se zatočte, dejte pozor, abyste neupadli, a máte možnost za hodně málo práce získat 50.000 bodů.

2) Grind v metru
Jeďte po pravé straně cesty, až projedete kolem vysoké čtvercové stavby se širokými pruhy. Tady udělejte otočku a narazíte na eskalátor uvnitř budovy, kterým dojedete až do stanice metra. Pak udělejte další otočku o 180°, až budete na vrcholu - potom už můžete skočit na koleje a zagrindovat i po nich.

3) Skrytý skatepark
Seskočte na konci kolejí v metru (viz Grind v metru) a ocitnete se ve skrytém skateparku, kde můžete grindovat po zábradlích a lavičkách, stříhat jeden trik za druhým na čtvrtrampě nebo seskočit na konci nedokončené silnice. Prostě fantastické.

4) Zeď
Nejlepší místo na vertikální triky v celé úrovni - zeď - najdete, když se v parku dáte první doleva. Pak pokračujte dále po cestičce, až dojedete ke dvoru se sochou. Na druhé straně sochy se nachází zeď. Tady můžete celkem snadno stříhnout nějakých těch 720 nebo i 900°, protože máte k dispozici relativně dost času ve vzduchu. Nicméně dávejte bacha, protože na druhé straně zdi není žádná rampa, na které byste mohli bezpečně přistát.

5) Dva přechody
Otočte se a vjeďte do parku vchodem po pravé straně. Pak jeďte po cestičce, až dojedete k zábradlí u vody. Budete-li mít dostatečnou rychlost, podaří se vám na konci vyskočit na obchodní pult. Po něm grindujte a pak znovu seskočte na lavičku v parku. I po těchto přechodech grindujte dál - může vám to vynést až 50.000 bodů.

ŠKOLA II - JIŽNÍ KALIFORNIE

1) (Skoro) U-rampa
Celkem slušná U-rampa v této úrovni ve skutečnosti sestává ze dvou čtvrtramp, které stojí proti sobě. Po startu se dejte kolem prvního rohu doleva a uvidíte ji přímo před zdí po levé straně a dveřmi ve středu zdi.

2) Na balkoně



Na začátku je strom - od něj vyražte doleva a jeďte k zábradlím. Pak skočte po zdi na druhé straně zábradlí a jeďte až na její hranu. Měli byste přistát na takové plošině. Na jejím konci seskočte a snažte se trik udržet co nejdéle. Pak přistaňte na další plošině, čímž získáte 36.000 bodů.

3) Do kopce
Chcete-li získat 15.000 bodů za krátkou cestu do kopce, dejte se od začátku doprava. Projeďte kolem rampy napravo a zakrátko dorazíte k další rampě, která má zábradlí uprostřed. Pomocí komba tam zespodu vygrindujte, a než seskočíte, budete si moct střihnout tak tři až čtyři triky.

4) Skok víry
Namísto přistání na plošině (viz Na balkoně) stačí jednoduše přeskočit zábradlí a co nejdéle držet Judo. Pokud se vám to podaří náležitě ustát, získáte 20.000 bodů. Když přistanete dokonale a bez chybičky, můžete získat ještě víc.

5) Velký přechod
Skočte na Skok víry (viz Skok víry) a dejte se hned první doleva. Na levé zdi jsou dvě oddělené čtvrtrampy. Musíte nabrat dost rychlost, aby se vám jednu z nich podařilo trefit pod správných úhlem, a tudíž jste mohli elegantně prolétnout vzduchem a přistát na jiné čtvrtrampě. Podaří-li se vám to při přechodu Airwalk, získáte až 20.000 bodů.

VENICE BEACH - KALIFORNIE

1) První grind



Přímo před vámi, táhnoucí se zleva doprava, je velké zábradlí, které přímo vyzývá: „Přejeď po mně!" Udělejte to. Snažte se o co nejdelší grind, pak se pokuste o přechod na střechu, kde můžete pokračovat v grindování po okraji. Když se vám to povede tak, jak má, máte 25.000 bodů v kapse. Když se vám to nepovede, budete potřebovat hodně sádry.

2) Vertikální aréna
Zatočte o 90° doleva a po schodech se dostanete do dlouhé zakřivené čtvrtrampy, která vám může posloužit i jako U-rampa pro procvičení vertikálních triků. Dávejte ale pozor, kterým směrem stojíte, protože pokud se během triku dostanete přes zeď, ztratíte nejenom body za trik, ale i svůj zvláštní ukazatel a skončíte znovu na startu.

3) Čtvrtrampy
Zatočte o 90° doprava a jeďte po zábradlí (viz První grind). Pak jeďte po dlouhé zdi nalevo, až se dostanete k sadě tří čtvrtramp. Tohle je ovšem skvělé místo: dvě rampy přímo naproti sobě mohou posloužit jako U-rampa a navíc můžete přejít i na třetí rampu a získat tak extra body.

4) Hopsání po lavičkách
Malé zakulacené lavičky v parku jsou dobré, protože vám dají příležitost vystřihnout víc než jen ordinérní, okoukané pouliční triky a můžete je použít jako rampy. S jejich pomocí přidáte další bodíky ke svému součtu mezi velkými triky.

5) Dlouhý grind
Ta zeď, kterou máte při začátku přímo za zády, je jako stvořená ke grindování. Mezi částmi zdi a zábradlím můžete přecházet bez sebemenších problémů, jenom dávejte pozor, abyste na konci nespadli.

PHILADELPHIE - PENSYLVANIE

1) U-rampa
Na začátku úrovně zatočte o 90° a jeďte stále přímo, dokud nenarazíte na silnici. Až se na ni dostanete, pokračujte po ní dál, dokud nedojedete k poslednímu (čtvrtému) vchodu po levé straně. Tady vjeďte dovnitř a potom jeďte stále dozadu - nakonec narazíte na U-rampu, kde si můžete procvičit své vertikální kousky.

2) Grind na Rob Hill
Pokud se vám tohle podaří, dostanete 30.000 bodů a všichni se vám budou klanět. Hned na začátku zatočte o 90° a jeďte přímo k nízké zdi. Zagrindujte napravo, přeskočte mezeru a ve grindování pokračujte i na druhé straně. Přeskočte příští mezeru a přistanete na dalším grindu. Jen si to chvíli zkuste, doskakovat do grindu - není to vůbec nic snadného.

3) Grind u kašny
Jakmile se vám podaří kašnu vyprázdnit, lze vnitřní okraj použít jako grindovací zábradlí. Pak už na něj stačí jen hupsnout a grindovat, co to dá. Tam, kde to jen trochu půjde, jděte do komba, snažte se udržet balanc a za málo práce získáte hodně slušné body. Ke kašně se dostanete tak, že od počátku pojedete pořád rovně a pak se dáte dolů po schodech.

4) Grind po drátě
Jeďte po rampě nalevo od výchozího bodu a pak kolem řady odpadkových košů. Po rampě přímo před vámi vyjeďte na balkon, tam si střihněte otočku a pak jeďte směrem ke drátu vedoucímu k samotnému středu parku. Tak se dostanete k telefonním sloupům, po nichž můžete taky zagrindovat.

5) Jízda po obrubníku
Protože hned vedle arény prochází silnice, je tu taky obrubník, jenž přirozeně skýtá velkou příležitost pro grindování. To lze provést velice snadno, navíc zde nehrozí nebezpečí vážného zranění v případě pádu, protože nepoletíte z velké výšky. Jenom bacha na ten autobus.

MARSEILLE - FRANCIE

1) Nahoru!
Zatočte doleva o 90° a po nízké rampě sjeďte na čtvrtrampu. Tady zastavte a otočte se. Před vámi by měl být takový plac se dvěma U-rampami. Na malé rampě je otazník a šipka ukazující nahoru. Vystřihněte nejlepší trik, jaký dovedete (třeba Judo je hodně v pohodě). To vám vynese 60.000 bodů, pokud se vám tedy podaří trik ustát.

2) Grind po nápisu
Vrhněte se po rampě nalevo od čtvrtrampy (viz Nahoru). Tentokrát ovšem z rampy vyskočte napravo a vyjeďte i ze čtvrtrampy. Při výskoku stiskněte trojúhelník a měl by se vám podařit grind po zábradlí nad zemí. Grindové kombo se snažte držet co nejdéle to půjde, získáte maximální bodový zisk.

3) Trois Bassins
Když projedete pod zábradlím, o němž je řeč výše (viz Grind po nápisu), dostanete se ke třem přilehlým mísám. To je skvělé místo na pilování svého skokanského repertoáru, protože prakticky hned, jak přistanete, jste připraveni na další skok, a to i tehdy, pokud se vám trik příliš nevydaří.

4) Velké čtvrtrampy
Vůbec neuhýbejte z výchozí pozice a automaticky se dostanete k úžasné řadě čtvrtramp. Tady budete mít ve vzduchu tolik času, že se vám podaří střihnout McTwist a ještě otočku o 360°.

5) Velké grindovací čtvrtrampy
Od startu zahněte o 90°, jeďte po rampě dolů a po krátké zdi sjeďte až na její konec. Pak přejeďte na druhou stranu. Když ustojíte jednotlivé triky, zvyšuje se vám rychlost, tak toho využijte a jeďte až na konec čtvrtrampy. Pomocí grindovacího komba přejeďte po výstupku, čímž si získáte plných 40.000 bodů. Ale nezkoušejte kombo kolem rohu - to byste okamžitě vypadli z dráhy.

SKATESTREET - VENTURA

1) Etnieho zeď
Přímo na začátku vás čeká Etnieho zeď (Etnie's Wall), obří rampa, jež vás katapultuje do vzduchu strašlivou rychlostí. Při takových výškách není 900° žádná míra. Taky se nenechte zmást tím, že častokrát už při prvním nájezdu vyjedete až na hranu rampy.

2) Rampa v kanálu
Nalevo od počáteční rampy a kolem levé zdi je malá vertikální rampa, sestavená ze dvou čtvrtramp. I tady je 900° norma, přičemž dokonalých 900° s Judem, Airwalkem nebo Stiffy vám hodí 30.000 bodů. Ale na body je dobré i grindovací kombo po okraji čtvrtrampy.

3) Mísa
Jakmile opustíte rampu, otočte to doprava a skočte přes zábradlí. To se dostanete do obrovské mísy, kde můžete udělat řadu zajímavých triků za sebou. Nemusíte se ani nijak zvlášť ohlížet na dopad, protože ať dopadnete kamkoli, budete před sebou mít vždy další rampu.

4) High Sticker
Vyjeďte z mísy (viz Mísa) - použijte rampu po levé straně (to je ta dlouhá, jež ale není tak vysoká jako ta protilehlá). Až vyjedete, držte se rampy po pravé straně arény, dokud nevjedete do obrovské U-rampy. Pokud se vám tu podaří dosáhnout bonusu High Sticker, bude to znamenat 40.000 bodů za trik.

5) Z U-rampy na U-rampu
V nejnižším bodě úvodní rampy udělejte otočku o 180°, skočte přes malou rampu a dostanete se do vysoké U-rampy. Když se dosyta vyblbnete s vertikálními triky, zkuste si grindovací kombo po jedné straně (od zdi na konci) spojovacího zábradlí. Když se vám všechno tohle podaří zvládnout, odnesete si 40.000 bodů.

V KORIDĚ - MEXIKO

1) U-rampa
Už na samotném začátku se dostanete k úplně nejlepší U-rampě v celé úrovni. Pokud toužíte po velkém bodovém zisku, nemusíte z ní vyjíždět, protože na velké triky je jak stvořená. Jenom nepřepadněte přes okraj a dávejte bacha na smyčku - ze hry byste totiž mohli vypadnout dřív, než byste stačili říct adios.

2) Tudy, amigo
Hned po startu jeďte nahoru a sjeďte po druhé straně rampy. Pomocí rampy na okraji (viz Rampa na okraji) vyjeďte na stání a hned na první rampě naberte rychlost. Poté použijte druhou rampu, kde se trochu dostanete do vzduchu, takže si můžete zagrindovat i po vysokých zábradlích. A pokud se vám podaří ustát dopad na druhém konci arény, máte v kapse plných 70.000 bodů.

3) Dobytčák
Vyjeďte mimo ring, kde jsou býci, a dejte se do stání. Tady grindujte proti směru hodinových ručiček. Když pod vámi projde býk, skočte doleva a stiskněte trojúhelník. Pokud si to dobře načasujete, podaří se vám přistát přímo na něm, odrazit se a ještě shrábnout bodíky. Nebudete-li dostatečně rychlí, minete ho. Pokud tam ale budete naopak moc brzy, nabere vás na rohy.

4) Mezera

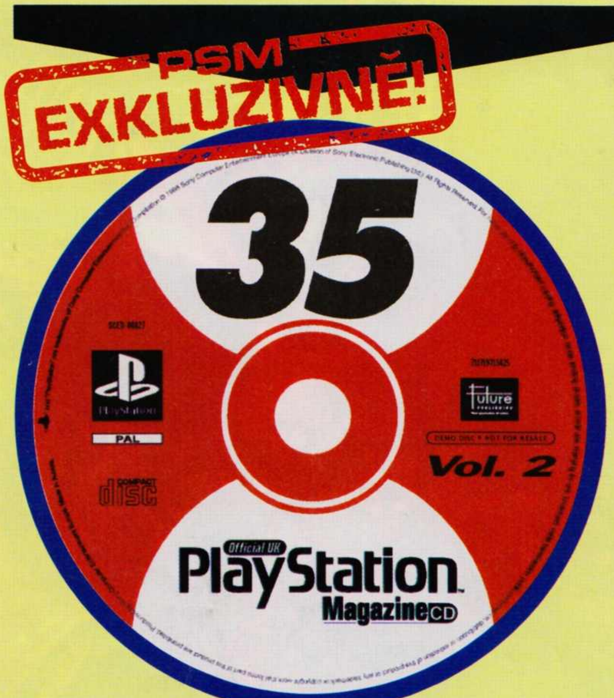


Po úvodní rampě sjeďte do U-rampy a na druhé straně vystřihněte jeden trik. Až doskočíte, připravte se na další a posuňte se k výběžku další rampy. Do dalšího triku ale jděte pod úhlem, abyste mohli přeskočit úvodní rampu a dopadnout na její druhé straně, ovšem stále na výběžku. A když zde vystřihnete dokonalé 720° Judo, bude to za těch 20.000 bodů jistě stát.

5) Rampa na okraji
Hledáte místo, kde byste našli uplatnění pro vertikální trik? Na okraji ohrady s býky je malinká rampa, kterou lze použít jako čtvrtrampu. Poskytne vám dostatečnou výšku na to, abyste mohli hodit pár dobrých triků anebo kombo na jeden výskok. Nevíte-li, kam jít pro velké body, můžete to celé opakovat a získávat malé.

DOWNLOAD

KDO BY NECHTĚL BÝT MILIONÁŘEM, FOTBALISTOU, LUPIČEM MUMIÍ NEBO OVCÍ?





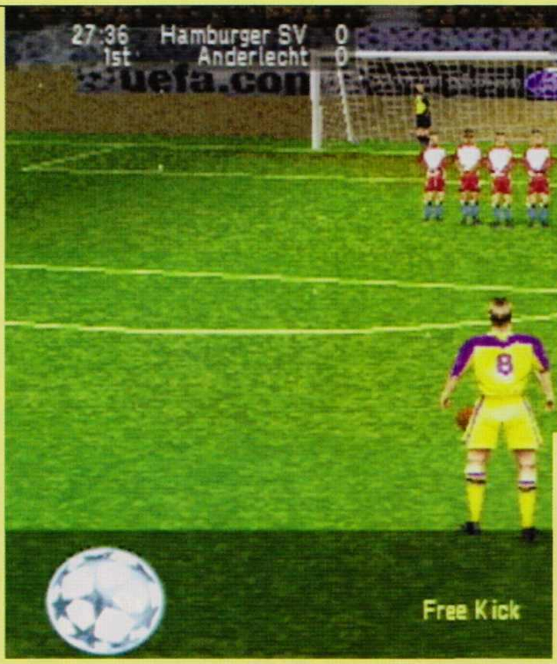
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu
playstation@score.cz
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Zima je nevlídná a ještě nějakou dobu potrvá - no řekněte, není lepší doba na to zalézt hezky do tepla? A abyste to zahřívání měli co nejpříjemnější, nabízíme vám několik demíček. Co třeba takhle *MTV Snowboarding*, skvěle se hodící k právě panujícímu ročnímu období, *Sheep* od Empire, to zase jako připomínka dávných dob lidstva, a pak *UEFA 2000/2001*, při tom se tedy rozhodně zahřejete. Ale jestli je to na vás příliš fyzicky namáhavé, pak zkuste něco intelektuálního - *Who Wants To Be A Millionaire* aneb kdo by nechtěl pár melounků do kapsy? No, řekněte sami.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 35

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.





Když hraje na Nou Camp AC Milán s Barcou, je atmosféra pěkně hustá. Je to hra o dvou půlích, dvou týmech a přitom tu je jen jeden balon.

UEFA Champions League Season 2000/2001

■ VYDAVATEL	Take 2
■ ŽÁNR	Fotbal
■ PROGRAM	Hratelné demo

UEFA Champions League 2000/2001 sází na kombinaci arkádové akčnosti a simulátoru a jako taková je to fakt úžasná hra. Na našem demu najdete jeden pětiminutový zápas pro jednoho hráče - jde o střetnutí Barcelony a AC Milán na slavném Nou Campu.

■ Ovládání

Bez míče

⊗	Obranný zákrok nohou
◎	Skluz ze strany
L1	Sprint
R1	Změna hráče

S míčem

⊗	Přihrávka po zemi
◎	Přihrávka vzduchem
R2	Kopnutí do míče (pokud kopete z větší vzdálenosti, tlačítko přidržte)
△	Kolmá přihrávka
◎	Střela na bránu
L1	Nakopnutí míče dopředu

Míč ve vzduchu

⊗	Přihrávka hlavou
◎	Střela hlavou
◎	Volej

Brankář

⊗(klepnout)	Kutálet míč po zemi
⊗(podržet)	Vyhodit/vykopnout míč
◎	Hodit si míč k noze

■ Další rysy

V kompletní hře můžete soutěžit v celé Lize mistrů, a to v roli jakéhokoli mužstva z této soutěže, včetně nejaktuálnějšího hráčského obsazení i barev dresu.

■ Další informace

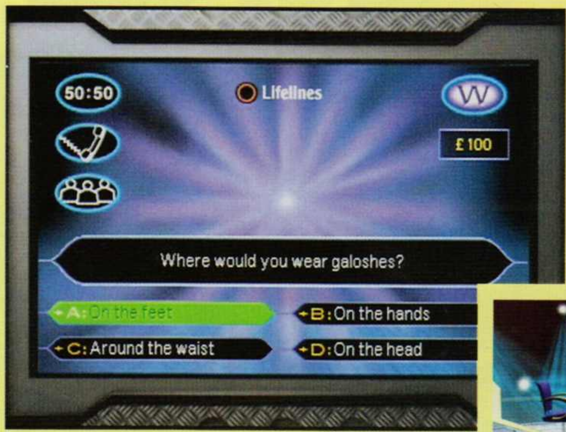
Když pošlete zpětnou přihrávku, najdete playtest na *UEFA* v třicátém třetím čísle.







Prázdniny na sněhu?
Pokud se vám nechce do Krkonoš, zkuste PlayStation.



Tak co byste
řekli šedesáti milionům korun? Zkusíte to?





MTV Sports Pure Ride

VYDAVATEL	THQ
ŽÁNR	Snowboardový simulátor
PROGRAM	Hratelné demo

Tahle snowboardová hra je posledním přírůstkem do řady *MTV Sports*. V našem demu si můžete zahrát v režimu Freeride, přičemž soutěž se koná v USA. Máte na výběr mezi dvěma hráči a třemi prkny, s nimiž musíte dokončit dva úkoly (sebrat jednu ze dvou ikonek a udělat čtyřikrát rail).

■ Ovládání

←/→ ↑/↓	Otočka/flip
⊗	Skok/rail
△ ▢ ○ (nebo R2 + ⊗,△,▢ nebo ▢)	Chytnutí prkna
L2 + ▢/○	Speciální chvat
L1 R1	Otočka

■ Další rysy
Kompletní hra obsahuje sedm sněhobílých úrovní, přičemž máte na výběr z 21 boardových stylů - v nich si pak můžete vyzkoušet různé finty a triky. Je to fakt skvělá zábava.

■ Další informace
Přestaňte kreslit do sněhu obloučky své jméno a pořádně se naučte jezdit na snowboardu. *MTV Sports Pure Ride* jsme nerecenzovali - není to sice úplně špatná hra, ale řekneme to kulantně - existují lepší.

Who Wants To Be A Millionaire?

VYDAVATEL	Eidos
ŽÁNR	Kvíz
PROGRAM	Hratelné demo

Člověka to okamžitě chytne, ale jindy zase pořádně naštve, však to znáte. *Chcete být milionářem?* je televizní fenomén, díky němuž se z několika celkem normálních, obyčejných a nevýrazných lidí stali přes noc milionáři, koupající se ve vatě jako kačer Donald. A toto je demo hry, která je vytvořena podle anglického originálu soutěže - věrně kopíruje její formát i pravidla, takže začínáte na celkem směšných 100 librách, a jak postupujete přes těžší a těžší otázky, získáváte víc a víc peněz, až už vás od vysněného melounu dělí jen několik krůčků. A stejně jako v soutěži, i ve hře máte několik možností, jako třeba zavolat kámošovi nebo se poradit s publikem. Demo má posloužit jako jakási ochutnávka a je zde i komentář (ne, pana Čecha se nedočkáte, místo něj tu je Chris Tarrant) - ona je ale tahle hra stejně jenom pro anglicky mluvící, protože jediným úkolem je správně odpovídat na otázky. Takže pokud zvládáte angličtinu, hurá do toho, pokud ne, pak si musíte počkat - třeba někoho napadne udělat českou verzi.

■ Ovládání
Viz obrazovka

■ Další rysy
Kompletní hra má několik různých režimů, jako třeba Faster Finger, Head-To-Head, no a pak pochopitelně samotnou soutěž o velké prachy a mnohem více otázek. Ačkoli se Chris v polygonové podobě neobjeví, určitě jej uslyšíte. Nemáte ale občas dojem, že by ten svět byl bez jeho zdržování lepší?

■ Další informace
Všechny vaše otázky už předem zodpověděla recenze v *PSM32*. Hra nedopadla zrovna dobře, především kvůli jazykové bariéře.







Že je starý Ferguson machr a liška mazaná, to ví každý. Uvidíme, jak si v jeho kůži povedete vy.

Alex Ferguson's Player Manager 2001

■ VYDAVATEL	3DO
■ ŽÁNR	Fotbalový manažer
■ PROGRAM	Hratelné demo

Jaké je to sedět na horké židli trenéra tak slavného klubu, jakým je například Manchester United? To si okusíte na vlastní kůži v tomhle demu, a to po dobu osmi týdnů.

■ Ovládání

V menu

○	Držení míče
□	Míč/hráč
△	Rychlost hry
L1	Zpomalený záznam
L2	Ukázat nejvýznamnější momenty
START	Menu ve hře
R1 + ↑↓←→	Změnit rozestavení týmu

Při zápasech (není-li stejné)

R2 + ↑↓	Přiblížit/oddálit
△	Změnit úhel pohledu kamery
R1 + ↑↓←→	Změnit rozestavení týmu
R2 + △○×□	Vybrat standardní situaci
○	Rychlý přehled

■ Další rysy

Hra jako taková má tři herní režimy a plně aktualizovaný přehled klubů, hráčů a vybavení.

■ Další informace

Chcete-li se o konečné podobě hry dozvědět více, nalistujte si náš playtest v *PSM33*. A nebo možná raději nalistujte stranu 52, kde najdete ještě lepší kousek tohoto žánru.



Kde je ta Lara, koťátko jedno? Někde tu přece musí sakra bejt!





The Mummy

■ VYDAVATEL	Konami
■ ŽÁNR	Akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tak v tomhle demu se ocitnete u řeky, příhodně nazvané River Of Blood, neb po česku Krvavá řeka. Úkol máte celkem prostý: udržet se při životě, posbírat všechny artefakty, vyhnout se padajícím kamenům i sršícímu ohni a pak se dostat k cíli. Pokud to všechno zvládnete, jak se patří, možná se na konec dostanete živí a zdraví.

■ Ovládání

○	Výskok
□	Obrana/otočit se na stanu
△	Vytasit zbraň
L1	Obrat o 180°
L2	Zaostření kamery
R1	Vybrat zbraň
R2	Sprint
START	Herní menu

■ Další rysy

V kompletní hře na vás čeká řada nebezpečných překážek, spousta hádanek a taky se potkáte s četnými zlosyny, včetně mumií, faraonů, a dokonce i několika rivalů-archeologů.

■ Další informace

A ještě jednou do *PSM33*. A ještě jednou ne zrovna dokonalá hra - nezkusíte raději osvědčený *Tomb Raider*?

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED DO BUDOUCNOS-TI

WWF Smackdown! 2

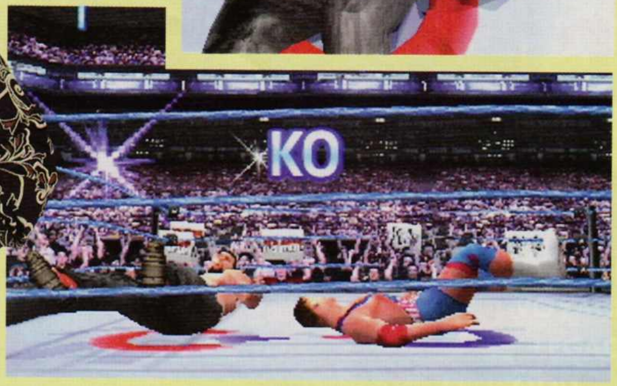
■ VYDAVATEL	THQ
■ ŽÁNR	Wrestlingová hra
■ PROGRAM	Video

První *Smackdown!* byl revoluční wrestlingovou hrou, druhý díl byl revoluční Hrou (s velkým H). Nabízí naprosto nový přístup k mlátičkám - tohle není *Tekken* ani *Soul Blade*, to je daleko taktičtější a rozvernější kousek, který vás chytne a nepustí. A vůbec nezáleží na tom, že jste nikdy moc nekoukali na wrestling a že vám jména jako The Rock (vpravo), Stone Cold nebo Trish Stratus nic neříkají. Celkem je tu 50 zápasníků, neuvěřitelné množství pohybů, nové prostředí, kamera, nové volby a celé režimy. *Smackdown! 2* je prostě a jednoduše nářez.









Moto Racer World Tour

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Motorky
■ PROGRAM	Video





Sheep

■ VYDAVATEL	Empire
■ ŽÁNR	Logická hra
■ PROGRAM	Video





Smurf 3-2-1

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Motokáry
■ PROGRAM	Video



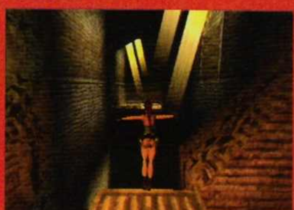
PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT...

- SKVĚLÝ KUŘECÍ SPRINT **CHICKEN RUN**
- ARKÁDOVOU KLASIKU JMÉNEM **FROGGER 2**
- FRANCOUZSKOU ROZKOŠ **ASTERIX**
- **PLUS TOMB RAIDER: CHRONICLES, TIME CRISIS TITAN, MATT HOFFMAN'S PRO BMX, MS PAC-MAN** A VÍCE!













ÚNOR 2001



86 UNREAL TOURNAMENT

UNREAL TOURNAMENT JE ZABIJÁCKÁ HRA, ĎÁBELSKY PROMAKANÉ ARÉNY A PROMYŠLENÝ ZBROJNÍ ARZENÁL NAVÍC DODAJÍ SOUBOJŮM NA TAKTICKÉ HLOUBCE.



90 MOTO GP



95 RAYMAN 2

OBSAH

NOVINKY

PREPLAY

PLAYTEST







Ať žijí rakety. V *UT* najdete skutečně úctyhodný arzenál, a taky pořádně nápaditý.



PRVNÍ ZKOUŠKA

Unreal Tournament

BUĎ VY, NEBO ON - V TOMHLE MASAKRU JINÉ VOLBY

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Infogrames
- **VÝROBCE:** Epic Games/ Digital Extremes
- **ŽÁNR:** Střílečka v první osobě
- **SPECIALITY**
  - Čtyři různé herní režimy
  - Akční souboje v režimu rozdělené obrazovky až pro čtyři hráče
  - Zbraně použitelné více způsoby
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **KONTAKT:** www.uk.infogrames.com

U*nreal Tournament* je mladý čekatel, dychtící sesadit z trůnu vetchou řadu *Quake*. Právě *Quake* byl totiž po celé věky nezpochybnitelnou královnou střílеček v první osobě, a tak je o to překvapivější, že se spousta pécéčkářů přiklání na stranu tohoto nápadníka a tvrdí, že *Unreal* je lepší než *Quake III: Arena*.

PS2 kód, který jsme měli k dispozici, nám ovšem zcela jasně ukázal, proč se o téhle hře tolik mluví: pět různých režimů soubojů v první osobě (Deathmatch, Domination, Capture The Flag, Assault a Challenge), uspokojivá a nápaditá škála zbraní, dokonale vyvážené AI vašich protivníků i spoluhráčů... prostě paráda.

VŠECHNY SPRÁVNÉ CHVATY

Jak asi tušíte, v *Unrealu* vůbec nejde o to dohrát do konce nějaký příběh, ostatně není to adventura. Režim pro jednoho hráče je v zásadě tréninkový režim, v němž můžete bojovat proti vysoce inteligentním robotům (anebo se naopak s nimi spojit), kteří napodobují chování skutečných živých hráčů, a vy tak během hry pilujete své schopnosti, jež se vám náramně hodí v souboji na život a na smrt.

UT je hra původně navržená pro PC a na několika místech svůj původ nezakryje. Arény sice byly upraveny pro joypad, ale i tak nadále vykazují tendenci k volnému, plynulému pohybu,





Palte dál. Proč někde zběsile pobíhat, když můžete sedět na zadku a mastit to do lidí ostošest sniperskou puškou?

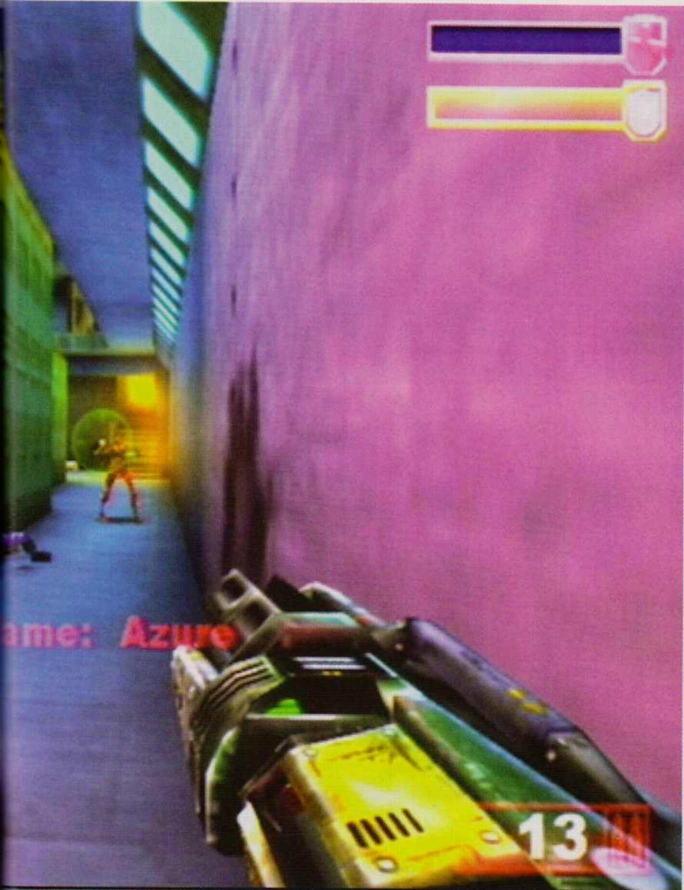


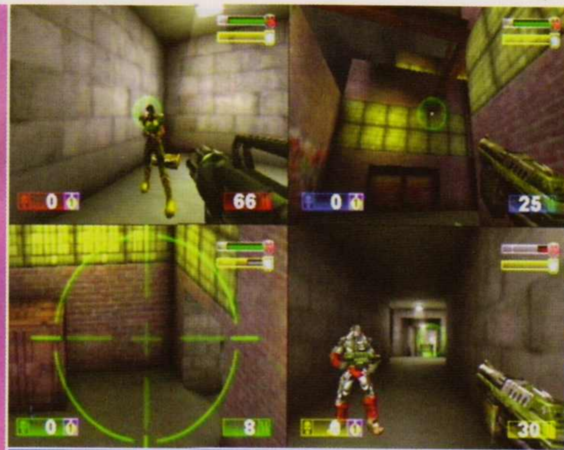






■ HRA KOMBINUJE PŮVODNÍ PC ÚROVNĚ S 15 NAPSANÝMI VÝLUČNĚ PRO PS2 ■ ANIMACE JE SVÁZÁNA S KOSTROU POSTAVY A POHYB JE TAK NEUVĚŘITELNĚ REALISTICKÝ ■ *UNREAL TOURNAMENT* PODPORUJE I-LINK.



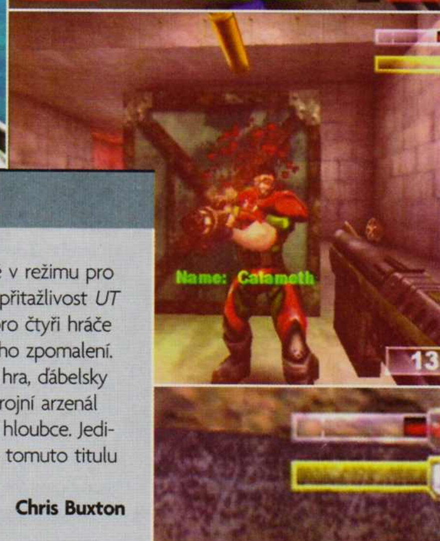


Akčnost pro čtyři. Na jedné obrazovce si to můžete rozdat na férovku až se třemi kámoši.









OPRAVDU NENÍ.

který dokáže hráči poskytnout pouze vyzkoušená kombinace PC myši a klávesnice - což stále zůstává nejlepším způsobem ovládání pro střílečky v první osobě. Oproti tomu analogový pad má ovládání rozseto po celém ovladači, včetně páček a D-padu, čímž se ovládání pohybu stává poněkud obtížnějším. Při boji na rovném povrchu to je ještě v pohodě, ovšem pokud se chcete podívat nahoru nebo dolů, nastávají poměrně problémy - totéž platí o přesném zacílení, pokud nepřítel náhodou není na stejné úrovni jako vy.

SEKANÁ PRO ČTYŘI

Časem si však na tenhle nepříliš ideální způsob ovládání zvyknete, ovšem v případě, že byste chtěli řešení hned *teď*, je po ruce. Stačí totiž do PS2 zapojit jakoukoli USB klávesnici a myš a zjistíte, že *UT* je s oběma plně kompatibilní. Pochopitelně v režimu pro více hráčů se zase všichni chopí zpět svých joypadů. A právě v režimu pro více hráčů spočívá skutečná síla a přitažlivost *UT* - a je dobré vědět, že i v režimu pro čtyři hráče běhá grafika parádně a bez citelného zpomalení.

Unreal Tournament je zabijácká hra, ďábelsky promakané arény a promyšlený zbrojní arzenál navíc dodají soubojům na taktické hloubce. Jedinou otázkou proto zůstává, zda se tomuto titulu podaří překonat *Timeplitters*. ■

Chris Buxton

Vražedný mejdan. Takhle to v *UT* vypadá často - z nepřítele zůstal mastný flek.



Raketový muž





Bazuky jsou královnami všech zbraní v *UT*, neboť mají plné tři palebné režimy. Stisknete hlavní spoušť a vyletí raketa, stisknete vedlejší spoušť a vyletí granát. Úplně nejlepší to je ale tehdy, když hlavní spoušť stisknete a podržíte: to vyletí všech šest raket najednou a udělají pořádnou spoušť.

TAKŽE SI PORADÍ I S DVĚMA PS2 ■ DVĚ TELEVIZE, DVĚ KOPIE HRY A KAŽDÝ MŮŽE PAŘIT NA VLASTNÍ OBRAZOVCE.







Fantastické světlo. Toran sestupuje do přehlubokých dungeonů, aby nalezl podivné koule obsahující manu, potřebnou k opravě jeho vesnice.



VESNIČANÉ

Dark Cloud

NAD PRVNÍM KVALITNÍM RPG PRO PS2 SE STRHLA BOUŘE.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** SCEI
- **ŽÁNR:** RPG
- **SPECIALITY**
  - Vytvořte si vlastní jedinečnou vesnici
  - Ovlivnitelné počasí
  - Reatime boje
  - Naprostá svoboda pohybu
- **DATUM VYDÁNÍ:** Léto
- **KONTAKT:** www.darkcloud.com

Co byste dělali? Obrovitý fialový démon srší z nebe vražedné paprsky a likviduje vaši idylickou a mírumilovnou vísku. No, nakopali byste ho do zadku, jasně, jak jinak. A přesně tohle se chystá udělat Toran, jediný člověk, jemuž se podařilo přestát démonské zakletí, a zároveň mladý hrdina naprosto úžasného RPG z dílny SCEI, jménem *Dark Cloud*.

Jsou zde všechny ingredience, jaké má skvělá fantasy adventura mít: starý čaroděj ze světa duchů vás vede v hledání materiálu potřebného k přestavbě vaše domu; po cestě sbíráte nejrůznější lektvary, kouzla a magické artefakty; dungeony plné věcí, jejichž jediným účelem je podle všeho useknout vám hlavu; a taky pochopitelně celá řada postav, s nimiž se setkáte po cestě. Navíc PS2 má v rukávu ještě několik trumfů, které žánr nepochybně obdaří novými dimenzemi.

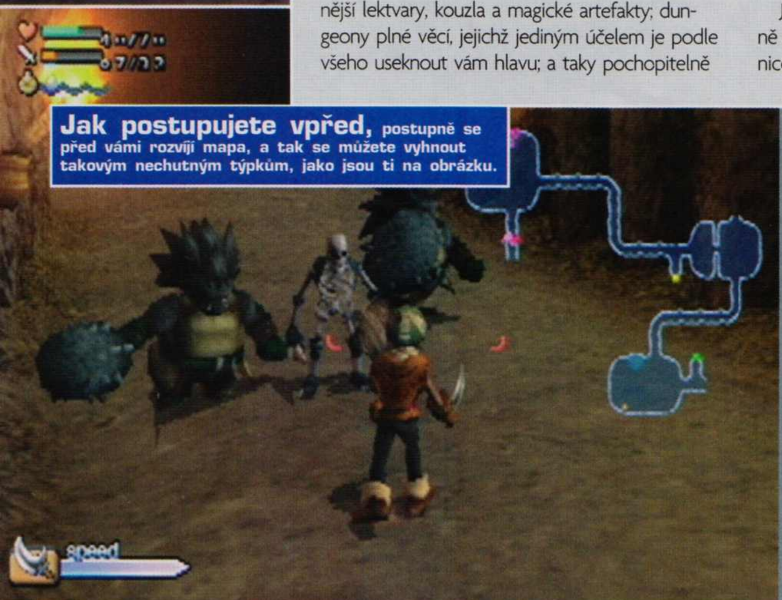
Celá hra, včetně soubojů, se odehrává v reálném čase. To je vítaná změna oproti tradici ve stylu *Final Fantasy*, které jsme už tolik přivykli, a jak se tak prodíráte hordami kostlivců-válečníků a jedovatých netopýrů, cítíte, že s touto novinkou hra získala téměř nádech akční adventury. Lze jenom litovat, že pohyby postavy jsou omezeny na sekání mečem a výskok, vždyť se zde přímo nabízela možnost nějakých soubojů mečem à la *Tenchu*.

Jakmile máte sbírání položek a souboje úspěšně za sebou, vracíte se na místo zpustošené vesnice, kde musíte začít s opravami. A právě v tomto okamžiku se ukazuje, že *Dark Cloud* je víc než jen boj s mečem a zacházení s kouzly.

Na vlastní oči jsme si mohli vyzkoušet ranou japonskou verzi *Dark Cloud* - sice jsme měli potíže porozumět těm složitějším pasážím příběhu, nicméně po vizuální stránce nás hra skutečně dostala. Grafika i textury jsou snad hebčí než samet. Třeba až uvidíte, jak barva světla postupně a pozvolna přechází ze dne do noci, budete vrnět rozkoší.

SCEE odhaduje, že bychom se evropské verze mohli dočkat až v létě, nicméně na druhé straně potěší vědět, že když už si musíme počkat tak dlouho, alespoň to bude stát za to. O dalším vývoji vás budeme průběžně informovat. ■

Nick Ellis



Jak postupujete vpřed, postupně se před vámi rozvíjí mapa, a tak se můžete vyhnout takovým nechutným týpkům, jako jsou ti na obrázku.

V opravě





Hned zkraje hry získáte speciální artefakt, který sbírá a uchovává energii neboli manu, tj. materiál, jenž vám umožňuje rekonstrukci vaší zničené vesnice. Krajinu můžete rekonstruovat z leteckého pohledu, pak stisknete SELECT a kamera se plynule přenese do první osoby, takže si své výtvory můžete detailně prohlédnout. Prostě úžasné.

■ VYNIKAJÍCÍ „GEORAMATICKÁ HRA", JEŽ VÁM UMOŽŇUJE PŘETVÁŘET KRAJINU DLE SVÉHO GUSTA ■ OČEKÁVEJTE PŘÍBĚH EPICKÝCH ROZMĚRŮ. ■ ŠKODA, ŽE ZATÍM TO JE JEN V JAPONŠTINĚ.

HRY OD ACTIVISION

Na střelnici

PS2 se už zanedlouho dočká pořádně krvavé lázně, neboť co nevidět by se zde měla objevit konverze ultra drsné pécéčkové hry s názvem *Soldier Of Fortune*. *SOF* konvertují u Pipe Dreams Interactive společně s titulem *Star Trek: Voyager Elite Force*.



Soldier Of Fortune je hra proslulá detailně graficky zobrazeným násilím (například v ní můžete lidem ustřelovat nohy) a vám tu připadá role žoldáka jménem John Mullins, který právě dostal zaplaceno za to, aby zlikvidoval několik teroristických skupin rozsetých po celém světě.

Star Trek: Elite Series je hra inspirovaná televizním seriálem *Star Trek* a začíná scénou, v níž je Voyager uvězněn mimozemšťany a pohřben na hřbitově kosmických lodí. Ve hře vám připadne úloha druhého velícího důstojníka týmu Hazard Away, jehož úkolem je probít se hřbitovem a loď osvobodit.

Oba tituly se připravují na vydání v druhé polovině roku 2001. ■







VOLANT

GT3 je nářez

Spolu s rozpracovanou verzí *Gran Turisma 3* se nám do rukou dostal speciální volant Logitech Wingman Formula Force.

Volant jednoduše zapojíte do USB konektoru a jedete. Žádné nastavování, nic - má parádní protiskluzové držení, které perfektně zapadne do ruky, dvě tlačítka na řazení a další na čtyři programovatelné funkce. Zapomenout nesmíme ani na pedály.

Reálný odpor volantu při nárazu, nebo třeba jen v prudké zatáčce nás ohromil, a tak jsme se s volantem loučili se slzami v očích. České zastoupení Sony nás však uklidnilo - chystá na trh jiný model, který bude kompatibilní se všemi závodními hrami. Více informací snad již v příštím čísle. ■





BLOOD OMEN 2

Dobré znamení

Společnost Crystal Dynamics právě pracuje na vývoji další kapitoly *Legacy Of Kain* pro PS2. *Legacy Of Kain: Blood Omen 2* bude následovat *Soul Reavera 2* (viz *PSM34*), a tudíž vyprávět příběh z pohledu superupíra Kaina.

Blood Omen 2 by měla být hra podstatně krvavější, akčně založená a s důrazem na boj zblízka a šermování. S Kainem se tu podíváte do minulosti, konkrétně do středověkého města Meridian, v němž se skrývá mocný meč Soul Reaver.

Mezi podstatné rysy hry patří nová kouzla, záhadné schopnosti Dark Gift a akční sekvence ve stylu bojových umění. Takže i tady se můžete těšit na spoustu krve. ■



Přicházejí!

LETOŠNÍ TITULY PRO PS2

ZIMA 2001
Rayman Revolution – Ubi Soft
Stunt GP – Virgin
SkySurfer – Sunsoft
Driving Emotion Type 2 – EA
F1 Racing Championship – Ubi Soft
Street Fighter EX3 – Capcom
Unreal Tournament – Infogrames
Top Gun ITF – Titus
Shadow Man 2 – Acclaim
Gungriffon Blaze – Swing
Kengo – Ubi Soft
Armoured Core 2 – Ubi Soft

JARO
Moto GP – SCEE
Eternal Ring – Ubi Soft
Evergrace – Ubi Soft
Robot Warlords – Midas
Formula One 2001 – SCEE
NBA Hoopz – Midway
Carrier: The Next Mutation – Jaleco
Warriors Of Might and Magic – 3DO
Shadow Of Memories – Konami
ESPN NBA 2 Night – Konami
Project Eden – Eidos
WDL: Thunder Tanks – 3DO
Summoner – THQ
MTV Music Generator – Codemasters
Z.O.E. – Konami
No One Lives Forever – Fox
Knockout Kings 2001 – EA
The Bouncer – Square Europe
The World Is Not Enough – EA
Gran Turismo 3 – SCEE
MDK2: Armageddon – Virgin
Black & White – EA
The Gift – Cryo
Jungle Book – Ubi Soft
Winback – Midas
Silpheed – Swing
Player Manager 2001 – 3DO
Herdy Gerdy – Eidos
LMA Manager 2001 – Codemasters
Rally Championship – EA
Need For Speed – EA
War Monkeys – Take 2
Gauntlet: Dark Legacy – Midway

LÉTO
Oni – Take 2
Onimushi – Capcom
Evil Twin – Ubi Soft
Red Faction – THQ
Ring Of Red – Konami
Tokyo Highway Challenge – Ubi Soft
Commandos 2 – Eidos
Evil Dead 2: Hail To The King – THQ
Robocop – Titus
Half-Life – Sierra
Age Of Empires – Konami
Dark Cloud – SCEE
Dropship – SCEE
Extermination – SCEE
Kart Fury – Midway
Lotus Challenge – Virgin
Sky Gunner – SCEE
Sky Odyssey – SCEE
Spy Hunter – Midway
Star Wars: Starfighter – Activision
Star Wars: Super Bombad Racing – Activision
Titanium Angels – SCI
UEFA 2001 – Take 2
Wipeout Fusion – SCEE
World Rally Champ 2001 – SCEE

KONEC 2001
Metal Gear Solid 2 – Konami
Final Fantasy X – Square Europe
Soul Reaver 2 – Eidos
Stunt Man – Infogrames
WWF Smackdown 3 – THQ
360° Challenge – Acclaim
Gunslinger – Activision
Tony Hawk's Pro Skater 3 – Activision
Aliens: Colonial Marines – Fox
Bloody Roar 3 – SCEE
US Navy Seals – Jaleco
FIFA 2002 – EA
Silent Hill 2 – Konami
Kelly Slater's Pro Surfer – Activision
Baldurs Gate Legends – Virgin
Starsky And Hutch – Empire
Ghostmaster – Empire
VIP – Ubi Soft
Run Like Hell – Virgin
World Sports Cras – Empire
Star Wars: Online – Activision
The Getaway – SCEE
Technomage – Infogrames
Grand Theft Auto 3 – Take 2
Wing Over 3 – JVC
Eighth Dawn – Empire
The Italian Job – SCI

■ *RAISING HELL: CLIVE BARKER'S UNDYING* BUDE V PRODEJI NA ZAČÁTKU 2001 ■ *QUAKE 3 ARENA* BUDE NA PS2 VYDÁNA POD NÁZVEM *QUAKE 3 REVOLUTION*. Z TOHO VYPLÝVÁ, ŽE SE DOČKÁME NOVÝCH VOLEB

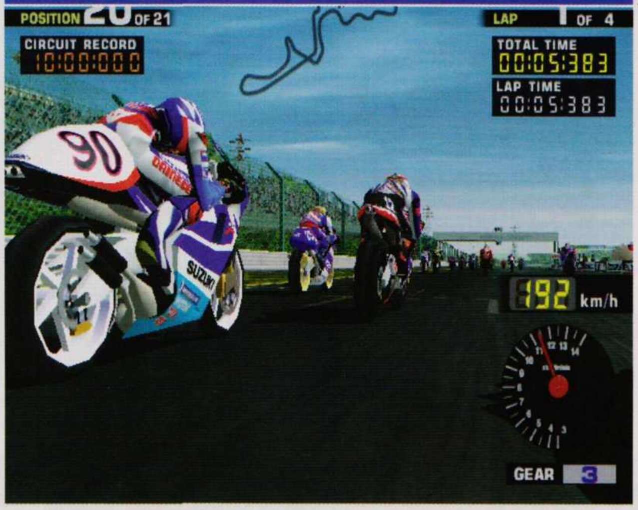


Již z letmého pohledu na tyto statické obrázky vám musí být jasné, že se grafici na hře opravdu vyřádili.





Při závodě jste neustále v kontaktu s ostatními jezdci. Zvláště v prudších zatáčkách pak často dochází k drobným kolizím.



MOTO GP



FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Namco
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Hra je založena na oficiální licenci.
  - Opakované záznamy působí díky skvělému zpracování velmi reálně.
  - Pouhých pět tratí je žalostně málo.
  - Velkým kladem je pestrý mód Challenge.

POŘÁDNÁ JÍZDA NA ZADNÍM KOLE.

Při prvním pohledu na obal této hry jsem si uvědomil skutečnost, že ve většině závodních her posledních let usedáme za volant. Stačí si jen uvědomit, kolik v průběhu loňského roku vyšlo simulátorů formule 1. Ale přitom opravdu dobrých her pokoušejících se simulovat jízdu na motorce je bohužel jako šafránu. Firma Namco, která je u nás známá hlavně díky své sérii *Ridge Racer*, se pokouší tento trend narušit svým novým titulem *Moto GP*. A rozhodně si při tomto pokusu nevedla špatně.

První dojmy ze hry jsou hlavně díky grafickému provedení opravdu úžasné. Základem všeho je pro Namco tak typická plynulost. Ta vám umožňuje téměř splynout s děním na obrazovce a výsledný pocit z jízdy je potom opravdovým požitkem. Ovšem díky výkonu PS2 již není plynulost zajištěna na úkor jednoduchosti všech objektů, jak tomu bylo dříve. Okolí i jezdci jsou totiž v *Moto GP* zpracováni velmi detailně, což je patrné zejména při opakovaných záběrech. Nezanedbatelný je také velký počet pohledů, které máte ve hře k dispozici. Prakticky použitelné jsou však jen dva - pohled zezadu a z přední části motorky. Ostatní jsou sice efektní, ale například pohled z boku je docela úchylný.





Jsme zvědavi, jak na pokus Namco odpoví EA, které je motorkářskou simulací rovněž proslulé.

> **„První dojmy ze hry jsou hlavně díky grafickému provedení úžasné."**

Bohužel autoři trochu pozapomněli na hratelnost, která je jednou ze slabin této hry. *Moto GP* je zkrátka příliš akční a jednoduchá. Zpočátku sice často probrzdíte prudší zatáčky a nejednou se díky tomu ocitnete mimo trať, ale po několika desítkách minut přijdete všemu na kloub a potom už jen jemně pilujete techniku jízdy. Bude vám sice chvíli trvat, než začnete porážet soupeře i na nejvyšší obtížnost, ale to je jen otázka několika hodin cviku. Naštěstí máte možnost v nabídce před začátkem závodu zapnout mód simulace. Tím se jízdní vlastnosti o něco víc přiblíží reálu, což se projeví hlavně při brždění a akceleraci. Zvlášť nutnost jemně zacházet v zatáčkách s plynem vám může zpočátku dělat problémy a zvládnout jejich plynulý průjezd díky tomu není vůbec lehké, ale hra naštěstí podporuje analogovou funkci tlačítek Dual Shocku 2. Příjemná je také možnost určitého ladění motorky před závodem. Například změna délky převodových stupňů nebo seřízení brzdových kotoučů jsou při jízdě opravdu znát.

Základem hry samotné je licence na „královskou" kubaturu půllitrů. Bohužel se zde setkáváme s jezdci z předloňské sezony, což by však samo o sobě nebylo to nejhorší. Opravdu šokující



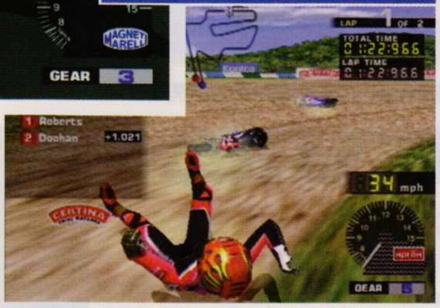


Reálně působí také nejrůznější speciální efekty. Například jiskry odletující od nakloněné motorky vypadají opravdu zajímavě.





Úroveň detailů je opravdu vysoká. Velkou pestrost okolí si však v průběhu závodu díky rychlosti ani neuvědomíte.





je totiž skutečnost, že *Moto GP* obsahuje pouhých pět tratí, a to je ve srovnání s reálem necelá třetina! Pokud tedy například hrajete sezonu se závody na tři kola, její celková délka nepřesáhne půl hodiny. Všechny trati jsou sice k dispozici i v opačném směru, ale jezdit na nich můžete pouze v Time Trialu.

Životnost tedy kromě hry pro dva hráče drží nad vodou jen velmi povedený Time Trial a v poslední době tolik populární mód Challenge. V něm jsou zajímavé hlavně některé úkoly připomínající získávání licencí v *Gran Turismu.* Za splnění jednotlivých úkolů vás hra samozřejmě odmění spoustou příjemných vylepšení. Kromě možnosti jezdit na motorkách jednotlivých jezdců si zde můžete odemknout také několik bonusových strojů a výše zmíněné trati v opačném směru. Je zde také spousta bonusových fotografií, ale ty nejsou velkou motivací ani pro opravdové nadšence.

Celkově bohužel hra působí velmi nevyrovnaně. Na jedné straně je to zřejmě nejpříjemnější jízda na motorce, jakou můžete na PS2 zažít, na straně druhé však stojí nízká obtížnost a extrémně krátká životnost. Proč se ale divit něčemu, co se pro závodní hry od Namca stalo téměř ochrannou známkou. ■

Jakub Holý



WWW.NAMCO.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Namco opět ukázalo svůj potenciál, ale hra je bohužel příliš jednoduchá.

NEDOTAŽENÉ

7 Z DESETI

Opakované záznamy



Kvalita opakovaných záznamů je opravdu nevídaná. Například záběry jakoby natáčené rozklepanou rukou jsou opravdu velmi působivé. Za některé záběry by se nemusel stydět ani režisér přímého přenosu. Nejednou si při nich všimnete jinak nepostřehnutelných detailů své jízdy.

ALTERNATIVY

- **PS1: Ducati World** (PSM34 8/10) Nejlepší motorkářská hra pro PS1. Výborné ovládání, feeling a životnost.
- **PS2: Ridge Racer V** (PSM33 8/10) Jednoduchá, ale zajímavá arkádová hra - pokračovatel slavné série.

GUNGRIFFON BLAZE



NA PLAYSTATION2 MÍŘÍ PRVNÍ PLECHOVÉ OBLUDY.

I když robota přejmenujete, pořád to bude ničivá obluda. A i když chodící a vraždící mašiny v *Gungriffon Blaze* postrádají onu grafickou úroveň, které jsme u tohoto žánru už nějak přivykli, pořád jsou s to poskytnout hráči dobré solidní akční scény.

Tak trochu ironií osudu jsou roboti-těžkoozbrojenci, patrolující v *Gungriffon Blaze* po celém světě, na mírové misi. Nicméně výsledkem je totální nářez, byť příliš velký dojem neudělá. A na vině je tu v první řadě vzhled hry, jenž fakt nevypadá příliš vábně. Jasně, je tu pár fajn detailů, třeba nepřátelské vrtulníky, vehikly či roboti, ale poušť i les, v nichž se děj odehrává, jsou celkem pusté, prázdné bez detailů, a tak se jim moc nedaří vyvolat v hráči dojem pulsující válečné zóny.

Tím pádem musí všechno zachránit hratelnost, což se jí jakžtakž daří. Ve většině misí jde o to najít a zlikvidovat nepřítele, přičemž hráči se musejí probojovat do určitých míst, aby zde zničili teroristická hnízda nebo zbraně.

Je ale třeba dodat, že život vám podstatně ulehčí fakt promakaný ovládací systém, využívající k zaměřování analogových páček a tlačítek ✕△○□ k fixaci na cíl. Tlačítka na rameni joypadu jsou pak využita k omezeným letovým schopnostem a přiblížení cíle v hledáčku. Ovládací systém ukazuje, že *Gungriffon Blaze* je lepší než se původně jeví a v tandemu s tak trochu oškubanou hratelností je s to hráči poskytnout dobrý, byť nepříliš vzrušující trojrozměrný akční nářez. ■

Steve Merrett

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Swing
- **VÝROBCE:** Game Arts
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 11 let a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **SPECIALITY:**
  - Spousta obřích zbraní.
  - Mise po celém světě.
  - Velké detonace.





Mírová mise. Jsou okamžiky, kdy nepomůže nic jiného než dobře mířená střela.



WWW.VIE.CO.UK

Oficiální český PlayStation Magazín — VERDIKT

Solidní mláticka, bohužel grafika mohla být lepší. Ovládání je ale velmi dobré.

SOLIDNí

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: MECHWARRIOR 2** Super hra s roboty od Activision.
- **PS2: TIMESPLITTERS** (PSM34, 9/10) Bezprostřednější a s graficky lepšími souboji ve 3D.

TG DAREDEVIL



JÍZDA V AUTĚ PO ZNÁMÉM MĚSTĚ? PŘIPADÁ VÁM TO POVĚDOMÉ?

Těžko se nám to říká a vám to může znít jako obehraná písnička, ale *TG Daredevil* je dalším příkladem hry pro PS2, v níž lepší grafické schopnosti nové konzoly pouze zakrývají odbytou hratelnost.

Hra je vlastně o tom, že jezdíte v řadě slavných bouráků po několika známých městech světa a sbíráte předměty, s jejichž pomocí se dostanete na konec úrovně. Pane Bože! Lepší zprávou je to, že získáváte odměnu vždy, když se vám se super nadupaným fárem podaří pomačkat ostatní auta nebo okolní budovy, přičemž aby to nebylo tak fádní, je tu i několik vedlejších miniher.

Vaši životní pouť začínáte v Římě za volantem BMW Isetta 300, což je takové roztomilé baculaté autíčko. Ale i auta kolem vás - a je ke cti téhle hry, že jich je tu spousta - působí rovněž příznivým dojmem a celé věci dodávají na přesvědčivosti.

Nicméně auta, která řídíte vy, jsou nepravděpodobně robustní. Kupříkladu si to můžete kalit v malém bouráku do kopce a klidně odpálit ze silnice obrovský náklaďák. A co je horší, vaše kára se přitom ani nepoškodí, ba co víc, ani škrábanec na ní nenajdete - a to dokonce i po tom nejstrašlivějším karambolu.

TG Daredevil je tak přístupná, jednoduchá a decentně vyhlížející hra, která však bohužel postrádá silné momenty, stejně jako originální hratelnost. Dost průměrný titul. ■

Lee Hall

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Planet Distribution
- **VÝROBCE:** Papaya Studios
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **SPECIALITY:**
  - Čtyři „exotická" místa: Londýn, Tokio, Řím a San Francisco.
  - 12 vozů, od malinkatého BMW Isetta 300 až po Lotus Elise 190.



Prázdné. Auta i baráky vypadají skvěle, ale to je tak všechno.



Nárazníky. Kdyby se autoři trochu mrkli na fyziku, mohla být hra realističtější.

WWW.TOP-GEAR.COM

Oficiální český PlayStation Magazín — VERDIKT

Decentní PS2 grafika, která ale skrývá nenápaditou a nepůvodní hru. Budou lepší.

NEZKOUŠEJTE

5 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: DRIVER 2** (PSM32, 10/10) Excelentní hra plná honiček a misí.
- **PS2: SMUGGLER'S RUN** Omezená, ale skvostně amorální hra.

SUPER BUST-A-MOVE



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Acclaim
- **VÝROBCE:** Taito
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Zatím nejlíp vypadající *Bust-A-Move*.
  - Tři módy určené pro jednoho hráče - včetně na abecedě založeného Classic Modu.
  - Nové malé kuličky, které se nacpou kamkoliv.

PŘÍMO DO KOULÍ.

Logické hry mají jednu podstatnou výhodu. Nemusíte kvůli nim dlouze studovat manuál. Prostě se podíváte a je vám to jasné. Třeba zrovna *Super Bust-A-Move*. Seshora se na vás zvolna šinou různobarevné kuličky, před sebou máte dělo a v něm taky jednu barevnou kouli. Co uděláte? Provedete autovykleštění a vystřelíte svou barevnou kouli ke koulím stejné barvy a hele - barevné koule explodují a zmizí. Hurá. Jste impotent.

Logické hry mají ještě jednu výhodu. Nenutí vás sedět přes šedesát hodin před PlayStationem, abyste konečně porazili zlého mága. Sednete si, zahrajete si pár levelů a pak se zase můžete vrátit k vytrhávání chloupků z nosu. Stejně víte, že se na konec nikdy nedostanete - tak proč se snažit.

A především, logické hry mají *Super Bust-A-Move*. Pokračování žánrové klasiky. Sice to není zrovna hra, která by naplno využívala možnosti PlayStation2, ale rozhodně je to osvědčený zdroj zábavy.

Těm, co slyší o *Bust-A-Move* poprvé, jsem už zápletku popsal, a těm, co ji už hráli (v jakékoliv mutaci), můžu říct, že se zase tak moc nezměnilo. Je tu prokreslenější pozadí a mapy, nové překážky na dráze a jako vždycky je verze pro dva hráče ještě zábavnější než verze pro jednoho. Jediným handicapem téhle hry je cena. Kolik jste ochotni vypláznout za hru, kterou si budete dávat jen jako odpočinek mezi *Final Fantasy X* a *Gran Turismo 3*? Rozhodně ne stejně jako za tyhle dvě hry. Ale pokud nevíte co s výplatou... ■

Jiří Pavlovský



Možnosti PS2 byly využity většinou jen k vytvoření pěkného pozadí.



Dobrá hra. Ale drahá. Za pár barevných kuliček...

WWW.ACCLAIMNATION.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

***Bust-A-Move* je už dneska legendou logických rychlíků. Ani nová verze nedělá žánru ostudu.**

PECKA

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: BUST-A-MOVE 4** (PSM10 8/10) Pokud chcete začít, tak tímhle.
- **PS2: FANTAVISION** (PSM33 8/10) Odpalování ohňostrojů jako logická hra.

RC REVENGE PRO



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Acclaim
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Tři druhy různých vozidel.
  - Tratě založené na filmových žánrech.
  - Bizarní zbraně - vodní balonky, skvrny oleje a blesky.
  - Závodíte na zemi i po vodě s plovoucími alter-egy vašich vozů.

HRA NA BATERKY.

Přijít první má své výhody. V reálu to znamená, že se dostanete k chlebíčkům dřív, než je vám ostatní stihnou sežrat. V herním průmyslu to znamená využít toho, že na novou platformu je pořád ještě hrozně málo her a zoufalí pařani kupují všechno s označením PS2 - i když je to sebevětší pitomost. A to je případ hry *RC Revenge Pro*.

Viděli jste *Rollcage*? Viděli jste *Muppet Racemania*? Viděli jste alespoň *Crash Team Racing*? Pokud jste hráli alespoň jednu z těchhle her, hráli jste o hodně lepší verzi *RC Revenge Pro*. Při jejím hraní uvidíte všechno to, co jste už několikrát viděli - jen v mnohem nudnějším provedení. Ani všechna grafické kouzla PS2 nestačí na to, aby ukryla průměrnost téhle hry. Tedy, nestačila by, kdyby tam nějaká grafická kouzla byla. Ano, všechno se to pohybuje mnohem rychleji než na starém šediváku, ale to je asi tak všechno. A když není nápad, tak ani lepší grafické možnosti nestačí. Trasy jsou už také pěkně ohrané (v kosmické lodi, v strašidelném domě, mezi piráty, v animovaném filmu) a ani dálkovými ovladači řízená auta (trucky, formule, motorové lodě) a cestou nalezené zbraně zrovna nezáří originalitou. Už to tady bylo a líp udělané, a když chvíli počkáme, tak to zase přijde.

Takže bacha. Někdy je lepší mít hlad, než dlabat psí suchary. ■

Jiří Pavlovský



Radio Ga Ga! Kdyby to tak slyšel Freddy Mercury, možná by se z toho oženil s Madonnou.



Stejně jako ve verzi pro PS1, i tady se můžete projet na lodičkách.

WWW.ACCLAIMNATION.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Tahle hra by propadla i na starém PlayStationu. Nenechte se zviklat a vyhněte se jí.

VYBITA

4 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: CRASH TEAM RACING** (PSM22 9/10) Skvělá automobilová honička s Crashem Bandicotem.
- **PS2: SMUGGLER'S RUN** O morálce této hry můžeme pochybovat, nikoliv však o její kvalitě.

AQUA AQUA WETRIX 2



TO NENÍ JEN O VODĚ, TADY VÁM Z OČÍ POTEČE KREV.

Když se na PlayStation řeklo puzzle, znamenalo to vlastně jen dva tituly: *Bust-A-Move* a *Puzzle Bobble*. Pravda, hodně jiných her se pokoušelo jim korunu uzmout, nicméně dosud vždy neúspěšně. *Aqua Aqua Wetrix 2* je po *Fantavision* (*PSM33* 8/10) dalším uchazečem o trůn na konzole nové generace a je potěšitelné, že stejně jako jeho předchůdce neusiluje o bezduchou imitaci osvědčených receptů, nýbrž se pokouší posunout žánr zcela novým směrem.

Ve světě zavěšeném na obloze musíte používat padající kusy země a vody tak, aby se vám podařilo vybudovat jezera. Jakmile budete mít hotové hráze a přehrady, musíte je naplnit vodou, přičemž posléze získáváte body, pokud se vám podaří do jezera trefit ohnivou koulí a nějakou vodu odpařit.

V cestě vám nicméně stojí bomby, které rovněž padají z oblohy a ničí vám zdi, a kusy ledu, pod jejichž náporem jezera zamrzají, a hra má v zásobě ještě další přírodní katastrofy. Pokud vám v jejich důsledku voda uteče, začne se zkumavka po pravé straně obrazovky plnit vodou, a až voda dostoupí jejího vrcholu, váš Aqua (japonský duch vody) se utopí a bude po hře.

Hra je to neuvěřitelně návyková a jistě bude vítaným zpestřením repertoáru pro PlayStation2. A kdyby se po vás nechtělo dosažení tak vysokého skóre a kdyby nebyla mřížka pro umisťování kusů země tak malá, patrně by člověk s hrou nedokázal ani přestat. ■

Catherine Channon



Kdyby tak šlo házet tyhle balvany na hlavu kámošům, co?



Země jak placka. Až bude zkumavka plná, váš vodní duch uschne a s vámi je amen.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCI
- **VÝROBCE:** Zed Two
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Čtyři režimy: Training, Quick Puzzle, Story Puzzle a Two-Player.
  - Musíte se probít čtyřmi érami vývoje: Od paleolitické doby až do éry dávných lidských civilizací.

WWW.SCI.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín — VERDIKT

Zatopený *Tetris*, jenž je téměř stejně návykový jako originál a mnohem zábavnější.

TEKUTA

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: BUST-A-MOVE 3** (PSM10, 8/10) Šíleně návyková věc. Dnes už legenda.
- **PS2: FANTAVISION** (PSM33, 8/10) Všechny puzzlery v jednom.

SWING AWAY GOLF



ZAJDĚTE SI DO GOLFOVÉHO KLUBU PS2.

Golfové simulátory bývají obyčejně poměrně suché záležitosti: usedlí staříci a poklidná nedělní odpoledne na greenu, to prostě ne každému sedne, spíš tak něco rychlejšího. Nicméně *Everybody's Golf 1* a *2* pro PS1 bariéru prolomil a stal se skutečně zábavnou golfovou hrou. No a *Swing Away Golf* by podle všeho chtěl v jeho odkazu pokračovat na nové konzole.

Než ale rovnýma nohama skočíte do turnajové vřavy, doporučujeme střihnout si trénink - rychlá půlhodinová schůzka s trenérem vám ušetří spoustu práce a taky nervů.

Schopnostem PS2 se dostalo náležitého využití a hra je plná roztomilých detailů. Větvoví stromů se lehce pohupuje ve vánku, jenž rovněž občas čeří hladinu jezírka. I samotní golfisté vypadají skvěle, snadno je od sebe rozpoznáte, navíc se prezentují zábavně animovanými emocemi.

Možná to je celé komiksové a roztomilé, ovšem autoři nezapomněli ani na ty rafinovanější aspekty hry. Hrát tenhle titul je výzva, boj, ale taky parádní zábava - a to není nic obvyklého. Hloubka možností skýtaných hratelností, čirý objem věcí, které musíte objevovat (kluby, hřiště apod.), a snadná přístupnost, to vše činí ze *Swing Away* nepostradatelný titul ve vaší sbírce.

A dokonce i když vám golf zase tolik neříká, je *Swing Away* úžasně návyková věc.. ■

Nick Ellis



Golf za soumraku. Jó, to si někdo vyhrál se světlem.



Je tu i pár roztomilých kočiček - to aby se vám lépe trefovalo do dírek.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** T&E Soft
- **DATUM VYDÁNÍ:** Leden
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Deset hráčů s rozdílnými schopnostmi a charakterem.
  - Upravitelný náhodný generátor hřišť.
  - Režim pro čtyři hráče.

WWW.EASPORTS.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín — VERDIKT

Navzdory nezajímavé látce je to zábavná pohledná hra plná napětí.

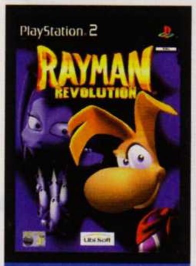
POD PAR

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: EVERYBODY'S GOLF 2** (PSM27, 9/10) Zábavný, komiksově laděný golf pro lidi, co mají rádi golf odvázaný.
- **PS2: TIGER WOODS PGA TOUR 2001** EA chce Tigera vydat co nejdříve.

RAYMAN REVOLUTION



NA TÉHLE HŘE JE NĚCO POVĚDOMÉ A NENÍ TO JEN TEN ČESNEK.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Ubi Soft
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Několik skvostných úrovní, v nichž musíte sbírat Lumy.
  - Další power-upy a zbraně plus režim pro více hráčů.
  - Fantastická grafika.

První Raymanovo dobrodružství na PlayStation2 je dalším důkazem - pokud je takový důkaz vůbec potřeba - že ve starém dobrém PS1 stále buší silné srdce. U tohoto titulu totiž Ubi Soft přidal jen několik nových prvků a hru pro konzolu nové generace mírně vylepšil, nicméně stejně jako u mnoha titulů pro PS2 je to v zásadě hra pro PS1 oděná do svátečních šatů.

Ale o co zde vlastně jde: nuže, Raymanův svět byl pohlcen robopiráty z vesmíru, jimž se podařilo rozprášit životní sílu planety (v podobě malých světélkujících kuliček zvaných Lums) po všech kontinentech. Vaším úkolem je najít 1.000 těchto kuliček a na planetě znovu obnovit mír.



Zní-li vám tento scénář povědomě, pak nepochybně proto, že první dobrodružství našeho volnoúdého hrdiny na PS2 je téměř totožné s jeho posledními zážitky na PS1 (*Rayman 2: The Great Escape, PSM30* 8/10). Ne že by byla *Revolution* špatná hra, to vůbec ne. Díky skvěle podané vizuální stránce před sebou máme hru, jež je stejně atraktivní a obdařená stejně úchvatnou atmosférou jako kterýkoli jiný titul pro PS2 v současné době na trhu. A nelze popřít, že díky elegantní animaci, úžasné grafice a promakaným změnách záběrů kamery je *Rayman Revolution* vysoce zábavný titul. Nicméně takhle otázka vůbec nestojí. Stojí totiž takto: chcete fakt vysolit další dva tácy za zlepšenou grafiku, když už verze pro původní PlayStation je špičkovou 3D komiksovou adventurou? Rozhodněte se sami. ■

Nick Ellis



Obyvatelé Raymanova světa přivolali svého hrdinu, aby se vypořádal s piráty a obnovil mír.

WWW.UBISOFT.CO.UK

Oficiální český PlayStation Magazín – VERDIKT

Okouzlující a skvěle hratelné, jenže jsme to už viděli dřív, byť ne v tak hezké podobě.

PRŮHLEDNA

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: RAYMAN: THE GREAT ESCAPE** (PSM30, 8/10) Vynikající 32bitová verze *Rayman Revolution*.
- **PS2: DISNEY'S DINOSAUR** Jistě bude obsahovat trochu jurských šíleností.

STREET FIGHTER EX 3



RÁDI ZAS VIDÍME, RYU. PŘIPRAVTE SE NA NÁVRAT.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Capcom
- **VÝROBCE:** Arika
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 13 a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Kvalitní sekvence umožňují sejmout obří nepřítele.
  - Týmová akčnost a la *Tekken*, včetně režimu tři na jednoho.
  - Výtečně pojmenovaná Critical Parade a super chvaty v Emotional Flow.

Před osmi lety, hned jak vyšel *Street Fighter 2*, se celý herní svět zbláznil do typu útočně/obranné bojovky, jíž právě *Street Fighter* nabízel. Časopisy chrlily desítky stran plných nepřekonatelných komb, přičemž každému speciálnímu pohybu se dostalo detailního popisu.

Čtvrtotočka a úder, další otočka a kop - při téhle hře prostě z prstů tekla krev. Ale člověk nepřestal, se zaťatými zuby jste pařili dál, poněvadž vidina vítězného kopance do kamarádova ksichtu byla příliš lákavá na to, abyste to vzdali.



Výskok, kop, výskok, kop - taktika jistě důvěrně známá streetfighterovským veteránům.

Ale už to na světě tak chodí, že vše čisté se časem poskvrní, a jak přicházela další nesčetná pokračování, capcomovská bible prostě ztratila svůj původní vliv. Teď, když se poprvé objevila na PS2, je vlastně outsiderem, protože lidé už mají nového hrdinu - *Tekken Tag Tournament*.

A hned na první pohled je vidět proč. Hra totiž zcela postrádá onu polygonovou rafinovanost, jež je charakteristická pro jejího rivala. Nicméně když se podíváte pod kapotu, zjistíte, že *3D Ex* dynamika zůstala v naprosto netknutém stavu - ano, hra to je zpátečnická, ne tak hluboká jako *Tekken*, ale zas mnohem instinktivnější a tak nějak dokáže hráče přirozeně uspokojit.

Pro ty, kdo nehráli *Street Fighter* od časů *Turbo*, bude tenhle titul možností potkat staré kamarády a pak je pořádně nakopat do hlavy. ■

Ste Curran



Kopnout někoho do hlavy je možná efektivní, ale napálit ho do břicha je efektnější a fakt to bolí.

WWW.CAPCOM.COM

Oficiální český PlayStation Magazín – VERDIKT

Mohlo by to být rychlejší a hezčí - ale přesto si to užijete.

NAKOPNUTí

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: STREET FIGHTER ALPHA 3** (PSM13, 9/10) Parádní dvojrozměrná verze, ale naprosto čistá bojovka.
- **PS2: TEKKEN TAG TOURNAMENT** (PSM33, 8/10) Hezčí, hlubší, ale ne tak instinktivní a možná i méně zábavný.

Tradiční pošta: **Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7**
Vesmírná pošta: **janm@psmag.cz** Web: **www.psmag.cz**

LISTÁRNA

NAD DOPISY ČTENÁŘŮ



ČERNOBÍLÝ SVĚT

Možná vám to bude připadat hloupé, ale píšu vám, abych si postěžoval na barevné hry a na to, že tvůrci neberou ohled na barvoslepé hráče. Mnoho her používá barevné zobrazení položek jako *Hogs Of War*, *Crash Team Racing*, *Dino Crisis* či *Resident Evil*, kde prostě se svým handicapem nemám šanci.

Ještě než se vymluvíte na to, že průměrný hráč vidí barevně, vězte, že podle průzkumů je každý pátý muž barvoslepý, což je celkem dost. Pokud herní vývojáři uznají tuto menšinu, možná by se mohli barevných kódů na obrazovce zbavit, aniž by nějak omezovali úplně „zdravé" hráče. A nebo nám alespoň řekli, že na nás kašlou, abychom věděli, které hry nemáme kupovat.

Tomáš Martínek, Trutnov

Tak teď jsi nás dostal, Tomáši. Nejprve jsme se nad tvým dopisem trochu pousmáli, ale pak jsme se podívali do studií a máš naprostou pravdu - zatímco úplná barvoslepost je poměrně vzácná, až 7% populace není schopno rozeznat určité barvy. A jak říkáš, to je celkem dost. Na druhou stranu je třeba říci, že herní firmy mají poměrně těžký život - musí hráčům předložit jasné hádanky a informace a barvy jsou jednou ze základních technik. Zbavit se jich úplně je tedy asi nereálné, ale nějaký pomocný systém by se snad nalézt mohl. Uvidíme, co na to výrobci. A mimochodem, zajímá nás i názor ostatních - napište nám, jak si užíváte her i přes barvoslepost nebo jakýkoliv jiný handicap.

CENOVÁ VÁLKA

Váš článek o PlayStation2 v čísle 32 byl super. Celkem mne ale pobavila vaše představa ideálního obýváku, kde by byla vlastně PlayStation2 nejlevnější položkou a celá výbava by stála přes milion korun. Nevím jak ostatní čtenáři, ale já na to nemám. Vzal jsem si však do ruky Annonci, získal černobílou televizi zdarma, koupil Sega Mega Drive i s pár hrami za 500 korun a mám herní sestavu za mnohem příznivější cenu. Kdo potřebuje 128bitovou technologii, když si můžu zahrát úžasného *Sonica* prakticky zadarmo?

SonicMan, Liberec

No jasně. My bychom tedy toho tvého „úžasného" černobílého ježka raději vyhodili na skládku, ale chápeme, co jsi chtěl říci. Naše sestava nebyla nějakým doporučením, ale spíše vytvořením jakéhosi ideálního stavu. Nemáme ji ani my, ani náš vydavatel a dost možná jí nemá ani žádný z našich čtenářů. Ale ta představa... mlask!

NEJŠŤASTNĚJŠÍ SLOVÁK

Mám ji doma! Krásnou černou mašinu. Ano, PS2 je skutečné dělo, ale dost mě zaráží, že je chlazení tak hlučné - v noci chci při hraní klid. Je to ještě hlučnější než chlazení např. v PC. Nedá se s tím něco udělat? Například snížit otáčky ventilátoru? Přiložené demo v krabici též není nic moc, ale to je detail, který mi až tak nevadí.
Zajímalo by mne, proč není možné sledovat DVD filmy přes RGB (obraz je zelený), ale pouze přes SCART nebo cinch, čímž však obraz ztrácí na kvalitě.



Moje další otázka se týká ceny her. Kolik stojí u vás v Čechách? Tady na Slovensku jsem za *Tekken Tag* zaplatil 2.790 Sk a *SSX* mě přijde na 2.999 Sk, což se mi zdá dost přehnané a uvažuji o dovozu z Čech.
Dále by mne zajímalo, zda se do vašich soutěží mohou zapojit i čtenáři ze Slovenska a také kdy vyjde hra *Munch's Oddysee*.

Marcel, Slovensko

Tak postupně od těch nejsnadnějších až po ožehavé - *Munch's Oddysee* na PS2 nevyjde, Microsoft si ho přivlastnil výhradně pro svůj X-Box. Slovenští čtenáři se do soutěží zapojit samozřejmě mohou. Hry jsou u nás podstatně levnější - *Tekken Tag* stojí 1999 Kč, *SSX* 2299 Kč, a to je také rozmezí, v jakém se ceny momentálně pohybují - levnější ani dražší zatím nejsou. S chladičem raději nic neprováděj, je hlučnější, protože i výkon procesorů je náročnější a vyžaduje tedy výkonnější chlazení.

No a teď na tu ožehavou otázku. Ano, zelený signál při RGB spojení není chyba na vašem přijímači, ale normální vlastnost PlayStation2. Důvodem, který Sony uvádí, je snaha o zabránění kopírování DVD na VHS propojením obou přijímačů. Co už Sony neříká, je fakt, že tento způsob podporuje velká část ostatních DVD přehrávačů. Zdá se tedy, že Sony buď nechtěla přijít o DVD trh a motivovat hráče ke koupi jiného DVD přehrávače od Sony anebo (a to se nám zdá pravděpodobnější) se prostě nechtěla obtěžovat s implementací ochranného systému Macrovision a raději prostě udělali RGB zelené. Škoda. Zde však musíme připomenout, že RGB přes hry funguje naprosto spolehlivě a že DVD snadno zprovozníte ostatními způsoby, a pokud si dokoupíte S-Video výstup, pak už zhoršení signálu takřka nerozeznáte.

A OPĚT HODNOCENÍ

Lidem se nelíbí, jak některé hry hodnotíte, ale já si naopak myslím, že by bylo lepší, kdyby recenzent nehodnotil jen svůj nejoblíbenější žánr, ale pokud například nalézá oblibu v RPG a nesnáší střílečky, mohl by hodnotit kupříkladu hry závodní a sportovní. I já se musím přidat ke kritice, a to na hodnocení hry *In Cold Blood*. Nefér hádanky, to beru, ale strašné ovládání, s tím rozhodně nemohu souhlasit - naopak vámi vychválený *Tomb Raider 4* má ovládání určitě obtížnější.

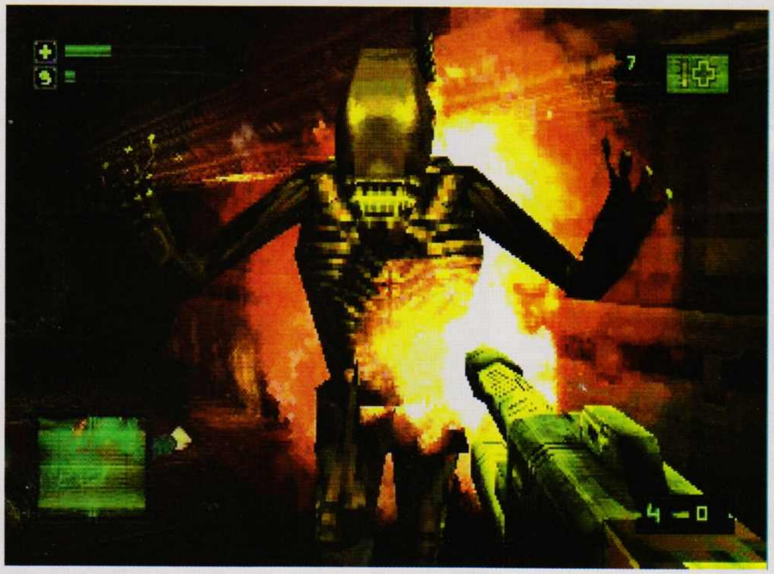
V rubrice Top Secret je naprosto zbytečné uvádět návody na tak snadné hry jako *The World Is Not Enough* nebo každý návod vypilovávat do nejmenších podrobností, ale dávat návody jen na nejtěžší záludnosti. Já bych navrhoval v příštím čísle udělat návod na *Tony Hawk's* - popsat jednotlivé úrovně atd.

A ještě jedna výtka - necpěte do PS1 magazínu materiály o PlayStation2. Hráči, kteří mají PlayStation1, nechtějí vyhazovat peníze za časopis, ve kterém je polovina stránek o PlayStation2.

Rikimaru, Praha

Tak tedy ještě jednou k hodnocení - naši recenzenti jsou fundovaní hráči, kteří mají oblibu v první řadě ve hrách kvalitních a nesnáší hry špatné. Pokud jde o žánry, nemyslíme, že by specializace škodila, naopak - je vhodné, aby znal recenzent fotbalové hry všechny ostatní fotbaly a mohl je srovnávat. Jinak to ale v zásadě je tak, jak píšeš. Pokud jde o konkrétní výhrady, napište vlastní recenzi o délce zhruba deseti řádek na počítači či psacím stroji a my ji rádi zveřejníme. Vkus je vkus.

Jak jsme již napsali ve 27. čísle, návody zveřejňujeme nejen podle obtížnosti, ale i podle prodejnosti hry a v poslední době především podle frekvence dotazů na hotline. *Tony*



Hawka už se asi v příštím čísle nedočkáš, je totiž v tomto :-).

No a o PlayStation2 samozřejmě psát hodláme nadále - půlku časopisu jí nikdy nezaplníme, ale myslíme si, že těch 10-15 si zaslouží. Potvrdila to ostatně i anketa, ke které se blíže vrátíme v příštím čísle.

VIRTUÁLNÍ REALITA

Zajímalo by mne, jestli se hráči někdy dočkají virtuální reality. Pořád se o ní mluví, ale „skutek utek". Ale přece by nebyl takový problém vytvořit periferii pro PSone. Jsem si jist, že se správným přístupem by to Sony mohla dokázat. Jen si představte *Doom, Resident Evil* nebo i *Gran Turismo*!

Tomáš z Chebu

Je to skvělá představa. Realizace závisí na tom, co si představuješ pod virtuální realitou. Možná ti postačí speciální brýle Eye Trek, které prostě připojíš k PSone a které vysílají obrázky přímo do očí (viz Oko v *PSM33*). Pak se můžeš těšit. Pokud ale toužíš po 3D obrázcích, pak tě asi zklameme - tady je problém v tom, že skutečný 3D hardware je dost drahý a hry na něj se programují jen s velkými obtížemi. Takže i proto si možná nepamatuješ na dobu před nějakými pěti lety, kdy se pár podobných výrobků na trhu objevilo - všichni rychle pochopili, že je to hloupost, a zapomněli na virtuální realitu. Možná za deset let. A nebo možná za sto.

RADA NAD ZLATO

Mám jen krátkou otázku. Mám si koupit PlayStation2 nebo si počkat na X-Box a Nintendo GameCube?

Anonym

Počkej na zlaté prasátko. My si zatím užijeme s *Tekken Tag Tournamentem, TimeSplitters, Gran Turismem 3* a *Metal Gear Solidem 2*. Za pár let ahoj!



PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

ISS PRO EVOLUTION 2



PŘEČTETE SI KOMPLETNÍ RECENZI SKVOSTNÉHO A VYLEPŠENÉHO FOTBALOVÉHO SIMULÁTORU OD KONAMI. *EVOLUTION 2* POTVRZUJE, ŽE JE PS1 STÁLE NAŽIVU A VE SKVĚLÉ KONDICI.

PLUS! Všechny nové PS1 a PS2 hry recenzovány, včetně *C-12, Rainbow Six: Rogue Spear, Fear Effect 2: Retro Helix, Vanishing Point, Unreal Tournament, Dark Cloud* a *F1 World Grand Prix 2000.* • Přečtěte si naši tajnou reportáž o tom, jak se na PlayStation chystá hra vytvořená podle filmů *Evil Dead.* • Nenechte si ujít blueprinty *Toy Story* a *Dukes Of Hazzard 2* a masivní preview *Matt Hoffman Pro BMX.*

PŘÍŠTÍ CD!

Nadupané CD, tentokrát s OSMI HRATELNÝMI DEMY!
• Mezi nimi takové skvosty jako *Chicken Run, Asterix, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Cricket 2000* a další.
Tak už nám věříte? Tentokrát je vážně nadupané!!!



ČÍSLO 36 V PRODEJI OD 8. BŘEZNA!

OFICIÁLNÍ ČESKÁ PlayStation® HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

0605-56-65-25

02-8387-1637

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00, pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu.
Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.


PlayStation
THE LEGEND OF DRAGOON
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
www.playstation.sony.cz

